

ENGLISH

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved WipEout® Pulse data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play.

The minimum amount of free space required to save WipEout® Pulse data will vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted. The minimum amount of free space required for different capacity official Memory Stick Duo™ products is listed below:

32MB – 128MB = 480KB

256MB – 2GB = 544KB

WIRELESS (WLAN FEATURES)

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).

AD HOC MODE



Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.

GAME SHARING



Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.

INFRASTRUCTURE MODE



Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

PLEASE NOTE: WipEout® Pulse supports Ad Hoc Mode, Game Sharing Mode and Infrastructure Mode. Please see the "Multiplayer & Sharing" section of this manual for further details.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, →, are used to denote the direction of both the directional buttons and the analog stick unless stated otherwise.

USING MENU SCREENS

Press the ↑, ↓, ← or → buttons to highlight an option, then press the ⓧ button to confirm. To return to the previous menu screen, press the Ⓞ button.

DEFAULT CONTROLS



← / →

↑ / ↓

× button

○ button

⊙ button

△ button

L button

R button

L button + R button

START button

SELECT button

Steer

Pitch the nose of the ship down/up

Accelerate

Absorb pick-up

Use pick-up

Look back

Left airbrake

Right airbrake

Full brake

Pause

Change viewpoint

NOTE: alternative control configuration options are available via the Controls section of the Options Menu. For further information please see the "Options" section outlined later in this manual.

ADDITIONAL CONTROLS

←, →, ←

Barrel roll left (when ship is in the air after a jump)

→, ←, →

Barrel roll right (when ship is in the air after a jump)

L button, **L** button

Side shift left

R button, **R** button

Side shift right

NOTE: Performing a barrel roll uses up a small amount of your ship's shield energy, but if performed successfully you will gain a brief burst of speed. You cannot perform a barrel roll if your ship does not have enough shield energy.

THE GAMESCREEN



1. Current position
2. Number of opponents
3. Current lap time
4. Best lap time
5. Current lap number

6. Total number of laps
7. Thrust level
8. Energy level
9. Speed
10. Current weapon or item

MAIN MENU



GETTING STARTED

WipeOut® Pulse uses profiles to save your progress and game settings. Upon start-up, the most recently saved profile will be automatically loaded from Memory Stick Duo™, and a short introductory movie will play. Press the  button to skip the movie sequence and the Main Menu will be displayed.

If no existing profiles are found, the following message will be displayed:

"No profile found on Memory Stick Duo™. Would you like to create a profile now?"

Creating a profile will enable the autosave feature, which will automatically save your progress after most races and when exiting some menu screens. To create a profile, enter your name and tag then press the  button to access the Main Menu.

RACE CAMPAIGN MODE

Race Campaign Mode is an extensive series of race events arranged over dozens of grids. Each grid is made up of cells, and each cell contains a unique race event. Only one grid is unlocked at the start of the campaign. Highlight a grid from those available and press the  button to access it.

Inside the chosen grid, highlight a cell to view the details of the event it contains, including its speed class, the number of opponents who will be racing, the track you will be racing on and the objectives you will need to meet in order to win gold, silver or bronze in the event. If the race features computer-controlled opponents, press the  button to adjust their difficulty. Press the  button to start the event.

Winning gold, silver or bronze in an event will unlock the cells adjacent to it in the grid. Do you have what it takes to unlock every cell, in every grid?

RACEBOX MODE

SINGLE PLAYER

Fly a one-off race tailored to your own specifications.

Adjust the following race settings (settings may vary depending on the Race Type selected):

Race Type	Choose from Single Race, Head to Head, Time Trial, Speed Lap, Tournament, Zone or Eliminator.
Speed Class	Choose from Venom, Flash, Rapier or Phantom.
Weapons	Turn weapons on or off.
AI Difficulty	Choose from easy, medium or hard.

When the race settings have been adjusted to your satisfaction, press the  button to confirm and access the Track Select Screen. Choose a track and press the  button to access the Team Select Screen. Choose an FX400 racing team and press the  button to go to the grid.

NOTE: Not all tracks are available to race initially. Completing events successfully in Race Campaign Mode will unlock new tracks for you to master in Racebox Mode.

LOAD GRID

Load a custom event grid previously saved to Memory Stick Duo™. Once loaded, a custom grid can be played in the same manner as the grids in Race Campaign Mode. Progress made and medals won will be saved to the grid, but your statistics will still be updated in your profile.

EDIT GRID

Create your own custom event grid. Every cell in the grid represents a single race event. Highlight an empty cell and press the  button to view and adjust the settings for that event, including the race type, speed class and number of AI opponents racing. When the race settings have been adjusted to your satisfaction, press the  button to confirm and access the Track Select Screen. Choose the track on which the event is to take place, then press the  button to save the event to the grid.

When you have finished editing a custom grid, press the  button to access the Edit Grid Menu, from where you can save the grid, name it, reset the number of medals won to zero or reset the progress made within the grid.

MULTIPLAYER & SHARING MODE ONLINE (INFRASTRUCTURE)

Compete against other WipEout® Pulse pilots across the globe via Infrastructure Mode.

Choose a Network Connection and press the  button to confirm and access the WipEout® Pulse online servers. You must login to the WipEout® Pulse servers in order to race via Infrastructure Mode. When you have entered your login details, press the  button to confirm and access the Online Menu.

ONLINE MENU

Create Game

Create a new race event. Adjust the race settings, then choose a track and a ship to race in. Enter the game lobby and wait for other players to join you. When you are ready to race, press the  button.

Join Game

Compete in a race event created by another player. Choose a race from the list of events available and press the  button to confirm. Choose a ship and enter the game lobby. The race will begin when the host player is ready.

When the race is over, players will be returned to the lobby, where further options will be displayed.

Read EULA

View the End User Licence Agreement for playing WipEout® Pulse online.

Quit Online

Return to the Main Menu.

AD HOC MODE & SHARING

Ad Hoc Mode allows two or more players to compete via a Wireless (WLAN) connection between their PSP™ systems. For more information on creating or joining a game in Ad Hoc Mode, please follow the guidelines for creating or joining a game as described in the "Online (Infrastructure)" section outlined earlier in this manual.

SYNC DATA

A list of other WipEout® Pulse players using this function will be displayed. Select a player to share data with, and choose what data you want to share. When the other player has chosen to share with you, and chosen what data they want to share, each player must press the  button to confirm and begin the transfer.

ONLINE ACCOUNT

Enter your online account details to enable auto-login to the WipEout® Pulse online servers. Auto-login is quicker than manual login, and is useful if you play online a lot.

ENABLING AUTOMATIC LOGIN

If you have turned auto-login on, you must manually connect to the WipEout® Pulse online servers once before auto-login will be enabled.

If any of your login details change before you next log in, auto-login will be disabled and you must log in manually. Once the manual login has been completed successfully, auto-login will be enabled again.

PROFILE

MANAGE PROFILE

CREATE

Create a new player profile. The following message will be displayed: "You will lose any unsaved data if you proceed to create a new profile. Are you sure you want to create this profile?"

Choose either "Yes" or "No" and press the  button to confirm. If you choose "Yes", you will be asked to enter your name and a profile tag.

LOAD

Load a player profile previously saved to Memory Stick Duo™.

SAVE

Save a player profile to Memory Stick Duo™.

DELETE

Delete a player profile previously saved to Memory Stick Duo™.

STATISTICS

View a range of statistics including number of medals won, total laps raced with each ship and the ratio of weapons used to weapons absorbed.

RACE RECORDS

View top scores for various single player race events by track and speed class.

OPTIONS

GAME OPTIONS

MUSIC VOLUME

Adjust the volume of the music.

SFX VOLUME

Adjust the volume of the sound effects.

MUSIC PLAYLIST

Choose whether the in-game music tracks play in sequential or random order.

CAMERA

Adjust the default camera viewpoint.

DYNAMIC HUD

Choose the style of the in-race gamescreen.

MULTIPLAYER TAGS

Choose whether to show other players' tag names above their ships during multiplayer races.

GHOST SHIPS VISIBLE

Choose whether to display ghost ships during Time Trial and Speed Lap race events.

AUTO LOAD GHOST

Choose whether a ghost of your ship is automatically loaded after the first lap of Time Trial events.

LANGUAGE

Choose an on-screen language from English, French, German, Italian and Spanish.

CONTROLS

Choose between Dual Airbrake or Single Airbrake control schemes, or choose Custom to access the Custom Controls Screen and customise the controls manually.

CUSTOM CONTROLS SCREEN

Choose between Dual Airbrake or Single Airbrake, then highlight an action and press the button to which you want to reassign that action. Once satisfied with the adjustments made, highlight "Accept" and press the  button to confirm. Do not remove the Memory Stick Duo™ at this time or your data may not load or may become corrupted.

EXTRAS

INSTRUCTION MANUAL

View the in-game instruction manual.

GAMESHARE

Send a demo version of WipEout® Pulse to another PSP™ system. Follow the on-screen instructions to share the demo.

CREDITS

View the credits for WipEout® Pulse.

PAUSE MENU

The following options can be accessed by pausing the action in most race modes (the options available will vary depending on which game mode is being played):

Continue	Return to the race.
Game Options	Adjust various race settings, including the control configuration, camera position and display of on-screen information.
Game Manual	View the in-game instruction manual.
Photo Mode	Choose from various camera angles, then take a photo in the JPEG format. Photos can be accessed from Memory Stick Duo™ via the home Menu of your PSP™ system.
Restart Race	Start current race from the beginning.
Quit Race	Exit to the Main Menu.

PLAYING THE GAME

FX400 ANTI-GRAV RACING, 2207: THE TEAMS

Team	Speed	Acceleration	Handling	Shield
 FEISAR	7	8	10	8
 Ag systems	7	9	9	8
 Assegai	8	8	9	7
 EG-X	8	9	7	7
 Piranha	10	6	6	9
 Qirex	8	7	8	9
 Triakis	9	6	6	10
 Gotekl 45	7	10	7	8

TRACK TYPES

Each track in WipEout® Pulse has two variations – the White Run and the Black Run. Runs can vary in size, direction and layout, and pose different challenges depending on the speed class and race type chosen.

SPEED CLASSES

There are four speed classes in WipEout® Pulse. Most of the race events focus on a specific speed class. The speed class of an event can also determine how many laps will be raced. The classes are as follows:

Venom Class	Medium speed, good for novices. Events usually last 3 laps. Top speed: 462 km/h.
Flash Class	High speed, good for intermediate players. Events usually last 4 laps. Top speed: 538 km/h.
Rapier Class	Very high speed, suitable for experienced players. Events usually last 4 laps. Top speed: 657 km/h.
Phantom Class	Extreme speed, for legendary racers. Events usually last 5 laps. Top speed: 793 km/h.

RACE TYPES

The following race types are available in WipEout® Pulse:

Single Race	A race on one circuit against a full grid of opponents, usually with weapons switched on. Beat your opponents to get the medal.
Head-to-Head	A two player single race of intense rivalry.
Tournament	A series of races over several circuits against a full grid of opponents. Win enough points based on your finishing position in each race to take first place overall and win gold.
Time Trial	A solo race against the clock on a single circuit. Beat the given race time to win the medal.
Speed Lap	A solo event where you must race for the best lap time. Beat the given lap time to succeed.
Zone	Your ship accelerates automatically, and the speed increases every ten seconds. Each ten second period is called a zone. Survive for as long as possible before crashing out, and clear a set number of zones to win the medal.
Eliminator	Race for kills, not position, in a single race against a full grid. Eliminate a set number of opponents to take the prize.

WEAPONS AND PICK-UPS

Dotted around the tracks are glowing, x-shaped weapons grids. Fly over one to pick up a weapon or power-up, then press the  button to use it. The following pick-ups are available:

Auto Pilot



Your ship will be piloted by an expert virtual pilot for a short time.

Shield



A strong energy shield will surround your ship for a few seconds, protecting it from damage.

Turbo



A large speed boost will kick in for a few moments, propelling your ship forwards at high speed.

Rockets



Three rockets will fire from the front of the ship. They explode on contact with other ships or the trackside boundaries.

Missile



A single powerful missile will be fired from the front of the ship. A lock-on can be achieved to greatly increase the chance of a direct hit.

Cannon



Thirty rounds of heavy calibre proton shells will be available to shoot in bursts. Hold down the fire button to shoot off all the rounds in quick succession.

Plasma



After a short charging period, a single powerful bolt of plasma will be fired from the front of your ship. Targeting requires some skill, but direct hits cause a huge amount of damage.

Quake Disruptor



A devastating earthquake ripple will shoot from the front of your ship, damaging everything in its way.

Mines



On firing, five mines will drop behind the ship for opponents to avoid. Mines will explode after a short time delay as well as on impact with another ship.

Bomb



A large bomb will be dropped onto the track and will remain there until a ship passes by close enough to set it off, or until its timer runs out – either way, expect a powerful detonation.

Shuriken



A razor-sharp discoid projectile will be fired from the front of the ship, damaging and bouncing between other ships or the trackside until its timer runs out. It is then destroyed in a small explosion.

Repulsor



This disturbance weapon will affect a large area around your ship, causing damage to any rivals in the area and knocking them off course.

Leech



A parasitic energy weapon, the leech will lock on to the nearest ship in range and drain energy from it until the connection is broken.

ABSORBING WEAPONS

When your ship's shield energy runs low, press the  button to absorb the currently held pick-up or weapon. Different pick-ups will recover different amounts of energy. Strategically choosing whether to unleash a weapon or pick-up or absorb it to replenish energy can make all the difference between triumph and defeat.

AIRBRAKES

Each ship has top-of-the-line on-board airbrakes to help it to manoeuvre round tight corners. Particularly useful at higher speeds, competitors who master the airbrakes give themselves a much greater chance of success.

MAG-STRIPS

The 2207 season sees the introduction of a brand new technology to the world of anti-gravity racing: the Mag-strip track. On Mag-strip sections of a circuit, powerful electromagnetic fields grip ships close to the surface as the track shoots vertically upwards or loops dizzyingly overhead. Your ship will not slow down when it enters a Mag-strip section, but its handling may feel subtly different.

SHIP RECOVERY

Even the very best anti-grav pilots can sometimes overstretch themselves, causing their ship to hurtle off the track following a high jump or unexpected burst of speed. If this happens to you, the blindingly quick AG Salvage Shuttles recovery service will return your ship to the race in the blink of an eye. Nonetheless, you will have lost valuable seconds and will have to fly hard to make up for it.

ECS CAGE

The ECS (Entertainment Confinement Systems) Cage surrounds the majority of track sections. Its purpose is to protect spectators and the general environment from ships and from weapon fire – it's not there to protect you. If you hit it you will sustain damage. Remember, the cage is not everywhere and if you stray too far from the track in some sections, you will still require the recovery service.

GHOST SHIPS

Achieve a good lap time in a Time Trial or Speed Lap event and a ghost ship will appear for you to measure your performance against. In Time Trial and Speed Lap events, the Pause Menu contains an option for turning off ghost ships. Ghost ships created in Time Trial events will be available in Speed Lap events and vice versa. Ghost ships can be saved at the end of a race depending on your race performance.

SHIP LOYALTY

Pilots earn loyalty points in every race for the ship used in that race. Loyalty points are allocated based on race performance. When loyalty points for a ship reach a certain level, you will automatically be rewarded with bonuses. Keep an eye on the loyalty meter that appears at the end of every race event to get an idea of how your loyalty level stands for the current ship. Loyalty point levels can also be viewed in the "Statistics" section of the Profile Menu.

MUSIC CREDITS

All music credits reproduced as supplied. MIST 'Smart Systems'. Written and produced by M.Kaye and L.Davenport. © 2007 Soul'r. p 2007 Copyright control. BOOKA SHADE 'Steady Rush'. Words & music: Booka Shade. Published by: Mila Publishing 2007. Licensed from: Perky Park Music. Loco Dice 'City Lights (Martin Buttrich remix) PSP Cut'. Written & Produced by Loco Dice and M.Buttrich. Remix and Additional Production by Martin Buttrich for Hope Management Ltd. Published by Copyright Control / EMI Music (world ex gas)/ Universal Music Publishing GmbH (GSA). p Four Twenty Recordings Ltd 2003. Licensed courtesy of Four Twenty Recordings Ltd. DJ Fresh - X-Project (100% Pure Mix) Written, Produced, Mixed and Arranged by Daniel Stein p & © Breakbeat Kaos 2007 Published by Bucks Music Group Limited. Stanton Warriors 'Tokyo' Written and produced by Stanton Warriors. Published by Punks Publishing. p & © 2007 Stanton Warriors Ltd. Licensed from Punks Music Ltd. Aphex Twin 'Fenix Funk 5 [wipeout edit]' Written, performed and produced by Richard.D.James at Newington Causeway Bank studios, London. Published by Chrysalis Music Ltd. Licensed from Rephlex. Dopamine 'Flat Out' Written & produced by Matt Goddard Published by copyright control.p & © 2007 Dopamine. MoveYa! & Steve Lavers 'Chemical' Written & produced by Martin Catling & Steve Lavers (Move Ya! & Steve Lavers) Audio Bug Records. Copyright Control 2007. Licensed courtesy of Audio Bug Records. B Phreak & Groove Allegiance 'Break ya self - Wipeout mix' Written & Produced by Bernie Ott, Jonny Strinati & Chris Hughes. Published by Copyright Control. Licensed Courtesy of Splank! Records. Rennie Pilgrem & BLIM 'Slingshot - Wipeout mix' Written & Produced by Rennie Pilgrem & G Cooke. Published by Bisbal Music/Westbury Music & Blim Publishing/Westbury Music. p & © TCR Recordings Ltd. Recorded at The Studio Of Kings London. Ed Rush, Optical & Matrix 'Frontline' Written and produced by J. Quinn, M. Quinn and B. Settle. Published by Copyright Control/Virus Music.

FRANÇAIS

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder votre progression et vos paramètres de jeu, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Vous pouvez charger des données de jeu à partir du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de jeu sauvegardées de WipEout® Pulse. Vérifiez que l'espace sur le Memory Stick Duo™ est suffisant avant de commencer à jouer.

L'espace minimum nécessaire pour sauvegarder WipEout® Pulse dépend de la capacité du Memory Stick Duo™ inséré. Voir liste ci-dessous :

32MB – 128MB = 480KB

256MB – 2GB = 544KB

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).

MODE AD HOC



Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.

PARTAGE DE JEU



Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™ Game inséré dans leur système PSP™.

MODE INFRASTRUCTURE



Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

REMARQUE : WipEout® Pulse est compatible avec les modes Ad Hoc, Partage de jeu et Infrastructure. Reportez-vous à la section Multijoueur & Partage de ce manuel pour plus de détails.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENTS

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, →, etc. correspondent, sauf indication contraire, à la fois aux touches directionnelles et au pad analogique.

UTILISATION DES ÉCRANS DE MENUS

Appuyez sur les touches directionnelles ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner un élément puis sur la touche ⊗ pour confirmer. Pour revenir au menu précédent, appuyez sur la touche Ⓞ.

COMMANDES PAR DÉFAUT



← / →

↑ / ↓

Touche **×**

Touche **○**

Touche **□**

Touche **△**

Touche **L**

Touche **R**

Touche **L** + Touche **R**

Touche **START** (mise en marche)

Touche **SELECT** (sélection)

Direction

Inclinaison du nez de l'appareil

Accélération

Absorption de l'objet actuel

Utilisation de l'objet actuel

Regard arrière

Aérofrein gauche

Aérofrein droit

Aérofrein double

Pause

Changement de point de vue

REMARQUE : vous pouvez modifier la configuration des commandes en sélectionnant Commandes dans le menu des Options. Reportez-vous à la section Options de ce manuel pour plus de détails.

AUTRES COMMANDES

←, →, ←

Tonneau à gauche (en l'air après un saut)

→, ←, →

Tonneau à droite (en l'air après un saut)

Touche **L**, touche **L**

Déplacement latéral à gauche

Touche **R**, touche **R**

Déplacement latéral à droite

REMARQUE : lorsque vous effectuez un tonneau, vous utilisez une petite partie de l'énergie de votre bouclier, mais si la manœuvre est réussie, vous bénéficiez d'une courte poussée d'accélération. Il n'est pas possible d'effectuer un tonneau si votre bouclier n'a pas assez d'énergie.

ÉCRAN DE JEU



1. Position actuelle
2. Nombre d'adversaires
3. Temps actuel au tour
4. Record du tour
5. Tour en cours

6. Total des tours
7. Niveau de poussée
8. Niveau d'énergie
9. Vitesse
10. Arme ou objet actuel

MENU PRINCIPAL



DÉMARRAGE

Wipeout® Pulse enregistre votre progression et vos préférences de jeu dans des profils. Le profil sauvegardé en dernier sur le Memory Stick Duo™ sera chargé automatiquement au démarrage du jeu, suivi d'un petit film d'introduction. Appuyez sur la touche  pour passer la scène cinématique et afficher le Menu principal.

Le message suivant apparaîtra si aucun profil n'est disponible :

Aucun profil trouvé sur le Memory Stick Duo™. Créer un nouveau profil ?

Créer un profil permet d'activer la fonction d'auto-sauvegarde qui enregistre automatiquement votre progression après la plupart des courses et lorsque vous quittez certains menus. Pour créer un profil, saisissez votre nom et votre tag, puis appuyez sur la touche  pour accéder au Menu principal.

MODE CAMPAGNE DE COURSES

Le mode Campagne de courses consiste en une longue série de courses réparties sur plus d'une dizaine de grilles. Chaque grille est constituée de cellules, chacune contenant un événement course unique. Une seule grille est déverrouillée au démarrage de la campagne. Mettez en surbrillance l'une des grilles disponibles et appuyez sur la touche  pour y accéder.

Une fois la grille sélectionnée, mettez une cellule en surbrillance pour afficher les détails de l'événement qu'elle contient, c'est-à-dire la catégorie, le nombre d'adversaires en course, le circuit sur lequel vous allez courir et les objectifs à atteindre pour gagner l'or, l'argent ou le bronze dans l'événement. Si la course comporte des adversaires contrôlés par l'ordinateur, vous pouvez régler leur niveau de difficulté en appuyant sur la touche . Appuyez sur la touche  pour commencer l'événement.

Gagnez des médailles d'or, d'argent ou de bronze dans un événement pour déverrouiller les cellules adjacentes sur la grille. Réussirez-vous à ouvrir toutes les cellules de chaque grille ?

MODE RACEBOX SOLO

Lancez-vous dans une course sur mesure, selon vos préférences.

Réglez les paramètres de course suivants (les paramètres dépendent du Type de course sélectionné) :

Type de course	Choisissez Course unique, Face-à-face, Contre-la-montre, Tour rapide, Tournoi, Zone ou Éliminator.
Catégorie	Choisissez Venom, Flash, Rapier ou Phantom.
Armes	Activez ou désactivez les armes.
Difficulté IA	Choisissez facile, moyenne ou élevée.

Une fois que vous êtes satisfaits de vos réglages, appuyez sur la touche  pour confirmer et accéder à l'écran Choix de circuit. Choisissez un circuit et appuyez sur la touche  pour accéder à l'écran Choix de vaisseau. Choisissez une écurie de FX400 et appuyez sur la touche  pour vous rendre sur la grille de départ.

REMARQUE : tous les circuits ne sont pas disponibles dès le départ. Terminez les événements avec succès en mode Campagne de courses pour déverrouiller de nouveaux circuits à utiliser en mode Racebox.

CHARGER GRILLE

Chargez un événement personnalisé sauvegardé au préalable sur un Memory Stick Duo™. Une fois qu'elle est chargée, une grille personnalisée fonctionne de la même manière que les grilles en mode Campagne de courses. La progression et les médailles sont sauvegardées sur la grille, mais vos statistiques sont toujours mises à jour sur votre profil.

MODIFIER GRILLE

Créez votre propre grille d'événement personnalisée. Chaque cellule sur la grille représente un événement course unique. Mettez une cellule vide en surbrillance et appuyez sur la touche  pour afficher et régler les paramètres pour cet événement, c'est-à-dire le type de course, la catégorie et le nombre d'Adversaires IA en course. Une fois que vous êtes satisfaits de vos réglages, appuyez sur la touche  pour confirmer et accéder à l'écran Choix de circuit. Sélectionnez le circuit sur lequel l'événement aura lieu, puis appuyez sur la touche  pour sauvegarder l'événement sur la grille.

Une fois que vous avez terminé de paramétrer une grille personnalisée, appuyez sur la touche  pour accéder au menu Modifier grille à partir duquel vous pourrez sauvegarder la grille, la nommer, remettre à zéro le nombre de médailles gagnées ou la progression effectuée sur la grille.

MODE MULTIJOUEUR & PARTAGE EN LIGNE (INFRASTRUCTURE)

Mesurez-vous à des pilotes de WipEout® Pulse du monde entier grâce au mode Infrastructure.

Choisissez une connexion réseau et appuyez sur la touche  pour confirmer et accéder aux serveurs en ligne de WipEout® Pulse. Vous devez vous connecter aux serveurs de WipEout® Pulse pour jouer via le mode Infrastructure. Lorsque vous avez saisi vos informations d'identification, appuyez sur la touche  pour confirmer et accéder au menu En ligne.

MENU EN LIGNE

Créer partie

Créez un nouvel événement course. Réglez les paramètres de course, puis sélectionnez un circuit et vaisseau. Entrez dans un salon de jeu et attendez que d'autres joueurs se joignent à vous. Appuyez sur la touche  quand vous êtes prêt.

Rejoindre partie

Concourez dans un événement course créé par un autre joueur. Choisissez une course parmi la liste d'événements disponibles et appuyez sur la touche  pour confirmer. Sélectionnez un vaisseau et entrez dans le salon de jeu. La course commence quand le joueur hôte est prêt.

Lorsque la course est terminée, les joueurs se retrouvent au salon, où des options supplémentaires sont affichées.

Lire le CLUF

Lire le Contrat de Licence d'Utilisateur Final pour jouer à WipEout® Pulse en ligne.

Quitter en ligne

Retourner au Menu principal.

MODE AD HOC PARTAGE

Le mode Ad Hoc permet à deux joueurs ou plus de s'affronter via une connexion sans fil (WLAN) entre leurs systèmes PSP™. Pour plus d'informations sur le fait de créer ou de rejoindre une partie, veuillez vous référer aux instructions relatives à ces points dans la section En ligne (Infrastructure) de ce manuel.

PARTAGE DE DONNÉES

Une liste de joueurs de WipEout® Pulse utilisant cette fonction s'affichera. Choisissez un joueur avec qui échanger des données et choisissez quelles données vous souhaitez échanger. Lorsque l'autre joueur vous a choisi et qu'il a aussi sélectionné ses données à échanger, chaque joueur doit alors appuyer sur la touche  pour confirmer et démarrer le transfert.

COMPTE EN LIGNE

Saisissez les informations de votre compte en ligne afin d'activer la connexion automatique aux serveurs en ligne de WipEout® Pulse. La connexion automatique est plus rapide que la connexion manuelle et elle est très pratique si vous jouez beaucoup en ligne.

ACTIVER LA CONNEXION AUTOMATIQUE

Si vous activez la fonction de connexion automatique, vous devrez vous connecter manuellement aux serveurs en ligne de WipEout® Pulse avant l'entrée en vigueur de cette fonction.

En cas de modification de vos informations d'identification, la connexion automatique sera désactivée et vous devrez vous connecter manuellement afin de réactiver cette fonction.

PROFIL

GÉRER PROFIL

CRÉER

Créez un nouveau profil de joueur. Le message suivant s'affichera : Vous perdrez toutes les données non sauvegardées si vous poursuivez la création d'un nouveau profil. Vraiment créer ce profil ?

Choisissez Oui ou Non et appuyez sur la touche  pour confirmer. Si vous choisissez Oui, il vous sera demandé d'entrer votre nom et un tag de profil.

CHARGER

Chargez un profil de joueur précédemment sauvegardé sur un Memory Stick Duo™.

SAUVEGARDER

Sauvegardez un profil de joueur sur un Memory Stick Duo™.

SUPPRIMER

Supprimez un profil de joueur précédemment sauvegardé sur un Memory Stick Duo™.

OPTIONS

OPTIONS DE JEU

VOLUME MUSIQUE

Réglez le volume de la musique.

VOLUME EFFETS

Réglez le volume des effets sonores.

LISTE DE LECTURE MUSICALE

Réglez la lecture des pistes musicales du jeu sur séquentiel ou aléatoire.

CAMÉRA

Réglez le point de vue par défaut de la caméra.

HUD DYNAMIQUE

Choisissez le type de HUD de la course.

TAGS MULTIJOUEURS

Activez ou désactivez l'affichage du tag des autres joueurs au-dessus de leur vaisseau pendant les courses multijoueur.

VAISSEAUX FANTÔMES VISIBLES

Activez ou désactivez les vaisseaux fantômes pendant les courses en Contre-la-montre et en Tour rapide.

CHARGEMENT AUTOMATIQUE FANTÔME

Activez ou désactivez un fantôme de votre vaisseau qui apparaîtra automatiquement après le premier tour pendant les courses en Contre-la-montre.

LANGUE

Choisissez la langue affichée à l'écran parmi l'anglais, le français, l'italien et l'espagnol.

COMMANDES

Choisissez une configuration de commandes entre Aérofrein double ou Aérofrein simple, ou sélectionnez Personnalisé pour personnaliser les commandes manuellement.

ÉCRAN DES COMMANDES PERSONNALISÉES

Choisissez Aérofrein double ou Aérofrein simple, puis mettez en surbrillance une action et appuyez sur la touche à laquelle vous souhaitez assigner cette action. Une fois que vous êtes satisfait de vos réglages, mettez Accepter en surbrillance et appuyez sur la touche  pour confirmer.

BONUS

MODE D'EMPLOI

Affichez le mode d'emploi du jeu.

PARTAGE DE JEU

Envoyez une version démo de WipEout® Pulse à un autre système PSP™. Suivez les instructions à l'écran pour partager la démo.

CRÉDITS

Affichez les crédits pour WipEout® Pulse.

MENU PAUSE

Accédez aux options suivantes en mettant le jeu en pause dans la plupart des modes (les options disponibles varient en fonction du mode de jeu en cours) :

Continuer

Pour revenir à la course.

Options de jeu

Pour régler divers paramètres de course dont la configuration des commandes, la position de la caméra et l'affichage des informations à l'écran.

Mode d'emploi

Pour afficher le mode d'emploi du jeu.

Mode photo

Pour prendre une photo au format JPEG, après avoir choisi un angle de caméra. Les photos sont disponibles sur le Memory Stick Duo™ via le menu Home (accueil) de votre système PSP™.

Recommencer course

Pour reprendre la course en cours depuis le début.

Quitter course

Pour revenir au Menu principal.

COMMENT JOUER

COURSE ANTIGRAV FX400, 2207 : LES ÉCURIES

Écurie	Vitesse	Accélération	Comportement	Bouclier
 FEISAR	7	8	10	8
 Ag systems	7	9	9	8
 Assegai	8	8	9	7
 EG-X	8	9	7	7
 Piranha	10	6	6	9
 Qirex	8	7	8	9
 Triakis	9	6	6	10
 Goteki 45	7	10	7	8

TYPES DE CIRCUIT

Dans WipEout® Pulse, il existe deux variantes de chaque circuit – le tracé noir et le tracé blanc. Ces tracés peuvent varier en sens, taille ou configuration et constituent des défis différents en fonction de la catégorie et du type de course.

CATÉGORIES

WipEout® Pulse comporte quatre catégories. La plupart des courses se concentrent sur une catégorie définie. Dans certains cas, la catégorie détermine aussi le nombre de tours de la course. Les catégories sont les suivantes :

Venom	Vitesse modérée, idéale pour les novices. Les courses durent généralement 3 tours. Vitesse maximale : 462 km/h.
Flash	Vitesse élevée, convient aux joueurs intermédiaires. Les courses durent généralement 4 tours. Vitesse maximale : 538 km/h.
Rapier	Vitesse très élevée, à réserver aux joueurs expérimentés. Les courses durent généralement 4 tours. Vitesse maximale : 657 km/h.
Phantom	Vitesse extrême, pour pilotes de légende. Les courses durent généralement 5 tours. Vitesse maximale : 793 km/h.

TYPES DE COURSES

Les types de courses suivantes sont disponibles dans Wipeout® Pulse :

Course unique	Une course unique contre toute une batterie d'adversaires, en général avec les armes activées. Battez vos adversaires pour remporter une médaille.
Face-à-face	Une course unique et intense à deux joueurs.
Tournoi	Une série de courses contre toute une batterie d'adversaires. Placez-vous dans les premiers à l'arrivée, gagnez assez de points pour monter sur la plus haute marche du podium et remporter la médaille d'or.
Contre-la-montre	Une course contre la montre en solo sur un circuit unique. Battez le record établi pour remporter une médaille.
Tour rapide	Un événement en solo dans lequel vous devez essayer de faire le tour le plus rapide possible. Battez le record établi pour remporter une médaille.
Zone	Votre vaisseau accélère automatiquement et la vitesse augmente toutes les dix secondes. Chaque période de dix secondes s'appelle une zone. Survivez le plus longtemps possible et réussissez un nombre défini de zones pour gagner une médaille.
Eliminator	Une course pour tuer. Pas de position dans cette course unique contre des adversaires. Éliminez un nombre défini d'adversaires pour gagner une récompense.

ARMES ET BONUS

Des cases d'armes en forme de X sont disposées sur le circuit. Survolez-les pour ramasser une arme ou un bonus, puis appuyez sur la touche  pour l'utiliser. Les bonus disponibles sont les suivants :

Pilote auto



Votre vaisseau est piloté par un expert virtuel pendant une courte période.

Bouclier



Un bouclier d'énergie puissant entoure votre vaisseau pendant quelques secondes et le protège des dégâts.

Turbo



Profitez d'une poussée d'accélération qui propulsera votre vaisseau à grande vitesse pendant quelques secondes.

Roquettes



Trois roquettes tirées à l'avant du vaisseau. Elles explosent au contact d'autres vaisseaux ou en touchant les bords du circuit.

Missile



Un missile unique et puissant tiré à l'avant du vaisseau. Il est possible de verrouiller la cible avant de tirer, ce qui augmente grandement les chances de réussite.

Canon



Le canon à tir rapide expédie un déluge de cartouches à proton. Maintenez enfoncée la touche de tir pour envoyer plusieurs rafales à la suite.

Plasma



Cette arme nécessite un temps de chargement et envoie un tir de plasma à partir de l'avant de l'appareil. Entraînez-vous à viser car les dégâts directs sont importants.

Séisme



Une onde de choc dévastatrice tirée de l'avant du vaisseau et infligeant des dégâts à tout ce qu'elle croise.

Mines



Cinq mines explosives sont larguées à l'arrière et attendent l'adversaire. Les mines explosent après un certain temps mais également au contact des autres vaisseaux.

Bombe



Cette grosse bombe est lâchée sur le circuit et elle y reste jusqu'à ce qu'un vaisseau l'approche de trop près et la déclenche ou que sa minuterie atteigne zéro. Dans les deux cas, attention les dégâts !

Shuriken



Ce projectile acéré est tiré de l'avant du vaisseau. Il ricoche entre les vaisseaux ou les bordures du circuit et provoque des dégâts à tous les vaisseaux qu'il touche, jusqu'à ce qu'il s'autodétruit dans une faible explosion.

Répulseur



Cette arme agit dans un grand rayon d'action autour de votre vaisseau. Elle inflige des dégâts à tous les adversaires à proximité et les éjecte hors de la course.

Sangsue



La sangsue est une arme énergétique et parasitique. Elle verrouille une cible proche et draine son énergie jusqu'à ce que la connexion soit rompue.

ABSORBER DES ARMES

Appuyez sur la touche  pour absorber l'arme ou le bonus actuel lorsque votre bouclier commence à manquer d'énergie. La quantité d'énergie reconstituée dépend du type de bonus. Choisir d'utiliser une arme ou un bonus ou bien choisir de l'absorber est hautement stratégique. Cette décision peut faire la différence.

AÉROFREINS

Chaque vaisseau dispose d'aérofreins intégrés qui facilitent les manœuvres lors de virages serrés. Ils sont particulièrement utiles à grande vitesse. Maîtriser les aérofreins augmente considérablement les chances de succès.

PISTES MAG

La saison 2207 voit l'introduction d'une toute nouvelle technologie dans le monde des courses antigrav : les pistes mag. Les pistes mag d'un circuit génèrent d'importants champs électro-magnétiques qui attirent les vaisseaux vers le sol lorsque la piste du circuit est à la verticale ou lors de loopings vertigineux. Votre vaisseau ralentit lorsqu'il passe sur des pistes mag et son maniement peut être légèrement différent.

REMISE EN COURSE

Même les plus chevronnés des pilotes antigrav peuvent commettre des fautes et sortir du tracé après un saut ou une accélération inattendue. Si cela vous arrive, les dépanneuses AG vous remettront dans la course, mais vous aurez perdu de précieuses secondes et devrez batailler ferme pour retrouver une bonne place.

CAGE ECS

La cage d'Entertainment Confinement Systems entoure la majorité des portions de circuit. Elle protège les spectateurs et l'environnement des vaisseaux et des tirs, mais pas les pilotes. Si vous la touchez, vous subirez des dégâts. Rappelez-vous que la cage n'est pas omniprésente : si vous quittez le tracé en certains endroits, vous aurez besoin du service de remise en course.

VAISSEAU FANTÔME

En Contre-la-montre et en Tour rapide, si vos résultats au tour sont bons, un vaisseau fantôme apparaîtra pour vous permettre de mesurer vos performances. Il est possible de désactiver le vaisseau fantôme en Contre-la-montre et en Tour rapide à partir du menu Pause. Un vaisseau fantôme créé en Contre-la-montre sera disponible en Tour rapide vice-versa. Le vaisseau fantôme peut être sauvegardé à la fin d'une course, selon vos performances.

LOYAUTÉ DE VAISSEAU

Le suivi de loyauté de vaisseau est une nouveauté de WipEout® Pulse. Lors de chaque course, les pilotes reçoivent des points de loyauté pour le vaisseau utilisé. Les points de loyauté sont calculés selon vos résultats en course. Lorsque votre loyauté aura atteint un certain niveau, vous serez automatiquement récompensé par des bonus. Gardez un œil sur la jauge de loyauté qui apparaît à la fin de chaque course pour avoir une idée de votre niveau de loyauté pour le vaisseau actuel. Il est également possible de consulter les Statistiques dans le menu Profil pour voir votre niveau de points de loyauté.

MUSIC CREDITS

All music credits reproduced as supplied. MIST 'Smart Systems'. Written and produced by M.Kaye and L.Davenport. © 2007 Soul'r. p 2007 Copyright control. BOOKA SHADE 'Steady Rush'. Words & music: Booka Shade. Published by: Mila Publishing 2007. Licensed from: Perky Park Music. Loco Dice 'City Lights (Martin Buttrich remix) PSP Cut'. Written & Produced by Loco Dice and M.Buttrich. Remix and Additional Production by Martin Buttrich for Hope Management Ltd. Published by Copyright Control / EMI Music (world ex gas)/ Universal Music Publishing GmbH (GSA). p Four Twenty Recordings Ltd 2003. Licensed courtesy of Four Twenty Recordings Ltd. DJ Fresh - X-Project (100% Pure Mix) Written, Produced, Mixed and Arranged by Daniel Stein p & © Breakbeat Kaos 2007 Published by Bucks Music Group Limited. Stanton Warriors 'Tokyo' Written and produced by Stanton Warriors. Published by Punks Publishing. p & © 2007 Stanton Warriors Ltd. Licensed from Punks Music Ltd. Aphex Twin 'Fenix Funk 5 [wipeout edit]' Written, performed and produced by Richard.D.James at Newington Causeway Bank studios, London. Published by Chrysalis Music Ltd. Licensed from Rephlex. Dopamine 'Flat Out' Written & produced by Matt Goddard Published by copyright control.p & © 2007 Dopamine. MoveYa! & Steve Lavers 'Chemical' Written & produced by Martin Catling & Steve Lavers (Move Ya! & Steve Lavers) Audio Bug Records. Copyright Control 2007. Licensed courtesy of Audio Bug Records. B Phreak & Groove Allegiance 'Break ya self - Wipeout mix' Written & Produced by Bernie Ott, Jonny Strinati & Chris Hughes. Published by Copyright Control. Licensed Courtesy of Splank! Records. Rennie Pilgrem & BLIM 'Slingshot - Wipeout mix' Written & Produced by Rennie Pilgrem & G Cooke. Published by Bisbal Music/Westbury Music & Blim Publishing/Westbury Music. p & © TCR Recordings Ltd. Recorded at The Studio Of Kings London. Ed Rush, Optical & Matrix 'Frontline' Written and produced by J. Quinn, M. Quinn and B. Settle. Published by Copyright Control/Virus Music.

ESPAÑOL

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y el progreso del juego, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Los datos guardados del juego se pueden cargar desde el mismo Memory Stick Duo™ o desde cualquier Memory Stick Duo™ que contenga datos del juego WipEout® Pulse previamente guardados. Asegúrate de que haya suficiente espacio libre en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

La cantidad mínima de espacio libre necesario para guardar los datos de WipEout® Pulse puede variar dependiendo de la capacidad del Memory Stick Duo™. A continuación se muestra la cantidad mínima de espacio libre necesario para los diferentes productos oficiales Memory Stick Duo™:

32MB – 128MB = 480KB

256MB – 2GB = 544KB

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten la funcionalidad inalámbrica (WLAN) permiten al usuario comunicarse con otros sistemas PSP™, descargar datos y competir con otros jugadores a través de una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).

MODO AD HOC



El modo Ad hoc es una función WLAN que permite que dos o más sistemas PSP™ se comuniquen directamente entre ellos.

CÓMO COMPARTIR JUEGOS



Algunos títulos incluyen funciones para compartir juegos que permiten al usuario compartir ciertas características del juego con otros usuarios que no tengan PSP™Game en su sistema PSP™.

MODO DE INFRAESTRUCTURA



El Modo infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a una red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (un dispositivo utilizado para conectarse a una red inalámbrica). Para acceder a las funciones del Modo infraestructura se necesitan varios elementos adicionales, incluida una suscripción a un proveedor de servicios de Internet, un dispositivo de red (p.ej. un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un PC. Para obtener más información y detalles sobre la configuración, consulta el manual de instrucciones del sistema PSP™.

NOTA: WipEout® Pulse es compatible con los modos Ad hoc, Compartir juego e Infraestructura. Para obtener más información, consulta la sección Multijugador y Compartir de este manual.

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

Salvo que se indique lo contrario, los símbolos , , , , etc. que se utilizan en este manual hacen referencia a los botones de dirección y al pad analógico.

USO DE LAS PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa los botones de dirección , ,  o  para resaltar una opción y luego pulsa el botón  para confirmar. Para volver a la pantalla del menú anterior, pulsa el botón .

CONTROLES PREDETERMINADOS



← / →	Girar
↑ / ↓	Inclinar el morro de la nave hacia arriba o hacia abajo
Botón ×	Acelerar
Botón ○	Absorber objeto
Botón □	Usar objeto
Botón △	Mirar atrás
Botón L	Freno aerodinámico izquierdo
Botón R	Freno aerodinámico derecho
Botón L + botón R	Freno completo
Botón START (inicio)	Pausa
Botón SELECT (selección)	Cambiar punto de vista

NOTA: puedes configurar controles alternativos en la sección Controles del menú Opciones. Para obtener más información, consulta la sección "Opciones" que aparece más adelante en este manual.

CONTROLES ADICIONALES

←, →, ←

Barrena horizontal a la izquierda (solo cuando la nave está en el aire tras un salto)

→, ←, →

Barrena horizontal a la derecha (solo cuando la nave está en el aire tras un salto)

Botón **L**, **L** botón

Inclinación lateral izquierda

Botón **R** + **R** botón

Inclinación lateral derecha

NOTA: realizar una barrena horizontal utiliza una pequeña cantidad de la energía escudo de la nave, pero si la ejecutas correctamente conseguirás una breve propulsión. ¡Si tu nave no tiene suficiente energía de escudo no podrás efectuar una barrena!

LA PANTALLA DE JUEGO



1. Posición actual

2. Número de rivales

3. Tiempo de vuelta actual

4. Tiempo de la mejor vuelta

5. Número de vuelta actual

6. Total de vueltas

7. Nivel de propulsión

8. Nivel de energía

9. Velocidad

10. Arma/objeto actual

MENÚ PRINCIPAL



INICIO DEL JUEGO

Wipeout® Pulse utiliza perfiles para guardar el progreso y la configuración. Al empezar se cargará automáticamente desde el Memory Stick Duo™ el perfil guardado más recientemente, y comenzará un breve vídeo introductorio. Pulsa el botón  para salir de la secuencia de vídeo y aparecerá el menú principal.

Si no se encuentran perfiles se mostrará el siguiente mensaje:

"No se han encontrado perfiles en el Memory Stick Duo™. ¿Quieres crear un perfil?"

Al crear un perfil se habilita la función de autoguardado, que guardará automáticamente tu progreso tras la mayoría de las carreras y cuando aparezcan pantallas de menú. Para crear un perfil, introduce tu nombre y tu etiqueta y pulsa el botón  para acceder al menú principal.

MODO CAMPAÑA DE CARRERAS

El modo Campaña de carreras es una serie de carreras celebradas en decenas de parrillas. Cada parrilla está compuesta por celdas, y cada celda contiene un evento de carrera. Solo hay una parrilla desbloqueada al inicio de la campaña. Resalta una parrilla de las que están disponibles y pulsa el botón  para acceder.

Dentro de la parrilla seleccionada, resalta una celda para ver los detalles del evento que contiene, como clase de velocidad, el número de adversarios que competirán contra ti, la pista en la que vas a correr y los objetivos que tienes que superar para ganar el oro, la plata o el bronce en el evento. Si en la carrera participan adversarios controlados por el juego, pulsa el botón  para ajustar su dificultad. Pulsa el botón  para comenzar el evento.

Si consigues oro, plata o bronce en un evento podrás desbloquear las celdas adyacentes en la parrilla. ¿Tienes lo que hay que tener para desbloquear todas las celdas de cada una de las parrillas?

MODO CUADRO DE CARRERAS UN JUGADOR

Compíte en una sola carrera con las especificaciones que tú elijas.

Ajusta los siguientes parámetros de la carrera (la configuración puede variar dependiendo del Tipo de carrera seleccionado):

Tipo de carrera	Elige entre Carrera individual, Conflicto abierto, Contrarreloj, Velocidad de vuelta, Torneo, Zona o Eliminatoria.
Clase de velocidad	Elige entre Veneno, Flash, Estoque o Espectro.
Armas	Activa o desactiva las armas.
Dificultad de la IA	Elige entre fácil, media o difícil.

Cuando hayas configurado la carrera a tu gusto pulsa el botón  para confirmar y acceder a la pantalla Selección de pista. Elige una pista y pulsa el botón  para acceder a la pantalla Selección de equipo. Elige un equipo de carreras FX400 y pulsa el botón  para acceder a la parrilla.

NOTA: no todas las pistas están disponibles al principio del juego. Si completas con éxito eventos en el modo Campaña de carreras desbloquearás nuevas pistas para competir en el modo Cuadro de carreras.

CARGAR PARRILLA

Carga un evento personalizado guardado con anterioridad desde el Memory Stick Duo™. Una vez cargado, podrás jugar con la parrilla personalizada igual que con las parrillas del modo Campaña de carreras. Los progresos y las medallas conseguidas se guardarán en la parrilla, pero tus estadísticas se actualizarán en tu perfil.

EDITAR PARRILLA

Crea tu propio evento personalizado. Cada celda de la parrilla representa un evento de carreras. Resalta una celda vacía y pulsa el botón  para ver y ajustar la configuración para ese evento, como el tipo de carrera, clase de velocidad y número de oponentes controlados por la consola que compiten. Cuando hayas configurado la carrera a tu gusto pulsa el botón  para confirmar y acceder a la pantalla Selección de pista. Elige la pista en la que va a tener lugar el evento y pulsa el botón  para guardar el evento en la parrilla.

Cuando hayas terminado de editar una parrilla personalizada, pulsa el botón  para acceder al menú Editar parrilla, desde donde podrás guardar la parrilla, darle un nombre, poner a cero el número de medallas conseguidas o restaurar el progreso en la parrilla.

MODO MULTIJUGADOR Y COMPARTIR ONLINE (INFRAESTRUCTURA)

Compíte contra pilotos de WipEout® Pulse de todo el mundo con el Modo Infraestructura.

Elige una conexión de red y pulsa el botón  para confirmar y acceder a los servidores online de WipEout® Pulse. Tienes que acceder a los servidores de WipEout® Pulse para competir con el Modo Infraestructura. Cuando hayas introducido tus datos de acceso, pulsa el botón  para confirmar y acceder al menú Online.

MENÚ ONLINE

Create Game

Crea un nuevo evento de carrera.. Ajusta los parámetros de la carrera y luego elige una pista y una nave para competir. Entra en el punto de encuentro del juego y espera a que otros jugadores se unan a ti. Cuando estés listo para competir pulsa el botón .

Unirse a la partida

Compíte en eventos de carreras creados por otro jugador. Elige una carrera de la lista de eventos disponibles y pulsa el botón  para confirmar. Elige una nave y accede al punto de encuentro del juego. La carrera empezará cuando el anfitrión esté listo.

Cuando se acabe la carrera, los jugadores regresarán al punto de encuentro, donde se mostrarán más opciones.

Lee el EULA

Consulta el Acuerdo de Licencia del Usuario Final para jugar a WipEout® Pulse online.

Salir de Online

Volver al menú principal.

MODO AD HOC Y COMPARTIR

El modo Ad hoc permite a dos o más jugadores competir mediante una conexión inalámbrica (WLAN) entre sistemas PSP™. Si necesitas más información sobre cómo crear o unirse a una partida en el modo Ad hoc, sigue las instrucciones proporcionadas en la sección Online (Infraestructura) que ya hemos visto en este manual.

DATOS DE SINCRONIZACIÓN

Podrás visualizar una lista de jugadores de WipEout® Pulse que están utilizando esta función. Selecciona al jugador con el que quieres compartir datos y elige qué datos quieres compartir.

Cuando el otro jugador haya accedido a compartir datos contigo y elegido cuáles quiere compartir, cada jugador debe pulsar el botón  para confirmar y comenzar la transferencia.

CUENTA ONLINE

Introduce los datos de tu cuenta online para habilitar la función acceso automático en los servidores online de WipEout® Pulse. El acceso automático es más rápido que el manual, y es útil si juegas mucho online.

CÓMO HABILITAR EL ACCESO AUTOMÁTICO

Si has activado acceso automático, debes conectarte manualmente una vez a los servidores online de WipEout® Pulse antes de que la función de acceso automático quede habilitada.

Si cualquiera de tus datos de acceso cambia antes de tu siguiente acceso, esta función se desactivará y deberás acceder manualmente. Cuando se haya completa con éxito el acceso manual, el acceso automático quedará habilitado de nuevo.

PERFIL

GESTIONAR PERFILES

CREAR

Crea un nuevo perfil de jugador. Aparecerá el siguiente mensaje: "Si sigues adelante con la creación de un nuevo perfil perderás todos los datos que no hayas guardado. ¿Seguro que quieres crear este perfil?"

Elige "Sí" o "No" y pulsa el botón  para confirmar. Si eliges "Sí" se te pedirá que introduzcas tu nombre y una etiqueta de perfil.

CARGAR

Carga un perfil de un jugador guardado con anterioridad desde el Memory Stick Duo™.

GUARDAR

Guarda un perfil en el Memory Stick Duo™.

BORRAR

Borra un perfil de un jugador guardado con anterioridad en el Memory Stick Duo™.

OPCIONES

OPCIONES DE JUEGO

VOLUMEN DE MÚSICA

Ajusta el volumen de la música.

LISTADO DE CANCIONES

Elige entre reproducir las pistas musicales de la lista de reproducción en orden secuencial o aleatorio.

CÁMARA

Ajusta el punto de vista predeterminado de la cámara.

PANTALLA DE DATOS DINÁMICA

Elige el estilo del panel de visualización frontal en las carreras.

ETIQUETAS MULTIJUGADOR

Elige si quieres visualizar la etiqueta de otros jugadores sobre sus naves durante las carreras multijugador.

NAVES FANTASMA VISIBLES

Elige si quieres ver naves fantasma en los eventos de carrera Contrarreloj y Velocidad de vuelta.

CARGAR FANTASMA AUTOMÁTICAMENTE

Elige si quieres que se cargue automáticamente un fantasma de tu nave tras la primer a vuelta de los eventos Contrarreloj.

IDIOMA

Elige el idioma en pantalla entre inglés, francés, alemán, italiano y español.

CONTROLES

Elige entre el sistema de control Freno aerodinámico doble o Freno aerodinámico sencillo, o elige Personalizado para acceder a la pantalla Personalizado y personaliza los controles manualmente.

PANTALLA DE CONTROLES PERSONALIZADO

Elige entre Freno aerodinámico doble o Freno aerodinámico sencillo, resalta una acción y pulsa el botón al que quieres reasignar esa acción. Cuando estés satisfecho con los ajustes realizados resalta Aceptar y pulsa el botón  para confirmar.

EXTRAS

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Consulta el manual de instrucciones en el juego.

COMPARTIR JUEGO

Envía una versión de demostración de WipEout® Pulse a otro sistema PSP™. Sigue las instrucciones en pantalla para compartir la demo.

CRÉDITOS

Echa un vistazo a los créditos para WipEout® Pulse.

MENÚ DE PAUSA

Se puede acceder a las siguientes opciones pausando la acción en la mayoría de los modos de carrera (la disponibilidad de las opciones dependerá del modo de juego):

Continue (Continuar)

Volver a la carrera.

Opciones de juego

Ajusta diversas configuraciones de carrera, incluida la configuración de controles, la posición de la cámara y la visualización de la información en pantalla.

Manual del juego

Echa un vistazo al manual de instrucciones del juego.

Modo cámara

Elige entre diferentes ángulos de cámara y, a continuación, haz una foto con formato JPEG. Podrás acceder a las fotos con el Memory Stick Duo™ mediante el menú inicial de tu sistema PSP™.

Reiniciar carrera

Empieza la carrera actual desde el principio.

Salir de carrera

Vuelve al menú principal.

CÓMO JUGAR

CARRERAS ANTIGRAVITATORIAS FX400, 2207: EQUIPOS

Equipo	Velocidad	Aceleración	Manejo	Escudo
 FEISAR	7	8	10	8
 Ag systems	7	9	9	8
 Assegai	8	8	9	7
 EG-X	8	9	7	7
 Piranha	10	6	6	9
 Qirex	8	7	8	9
 Triakis	9	6	6	10
 Gotekl 45	7	10	7	8

TIPOS DE PISTA

Cada pista en WipEout® Pulse tiene dos variantes: el circuito blanco y el negro. Los circuitos pueden variar en tamaño, dirección y disposición, y presentar distintos desafíos según la clase de velocidad y el tipo de carrera elegido.

CLASES DE VELOCIDAD

En WipEout® Pulse hay cuatro clases de velocidad. La mayoría de las carreras se concentra en una clase concreta. En algunos eventos, la clase de velocidad de una carrera determina cuántas vueltas se correrán. Las clases son las siguientes:

- | | |
|-----------------------|---|
| Clase Veneno | Velocidad media, adecuada para principiantes. Las carreras suelen constar de 3 vueltas. Velocidad máxima: 462 km/h. |
| Clase Flash | Velocidad alta, adecuada para jugadores intermedios. Las carreras suelen constar de 4 vueltas. Velocidad máxima: 538 km/h. |
| Clase Estoque | Velocidad muy alta, perfecta para jugadores expertos. Las carreras suelen constar de 4 vueltas. Velocidad máxima: 657 km/h. |
| Clase Espectro | Velocidad extrema, para pilotos legendarios. Las carreras suelen constar de 5 vueltas. Velocidad máxima: 793 km/h. |

TIPOS DE CARRERA

Los siguientes tipos de carrera están disponibles en WipeOut® Pulse:

Carrera individual	Una carrera en un circuito contra toda una parrilla de rivales, normalmente con armas activadas. Vence a tus rivales para obtener la medalla.
Cara a cara	Una carrera de gran rivalidad para dos jugadores.
Torneo	Una serie de carreras en diversos circuitos contra gran variedad de rivales. Gana los puntos necesarios dependiendo de la clasificación final en cada carrera para alcanzar la primera posición y obtener el oro.
Contrarreloj	Una carrera en solitario contra el tiempo, en un único circuito. Vence al reloj para ganar la medalla.
Velocidad de vuelta	Una carrera en solitario en la que tendrás que correr para lograr el mejor tiempo de vuelta. Vence al tiempo para obtener la victoria.
Zona	Tu nave acelera de forma automática y la velocidad aumenta cada diez segundos. A cada periodo de diez segundos se le llama zona. Sobrevive todo el tiempo posible antes de chocarte, y completa un número establecido de zonas para ganar la medalla.
Eliminatoria	Corres para matar (nada de posiciones) en una carrera en solitario contra toda una parrilla. Elimina a un número establecido de rivales para llevarte el premio.

ARMAS Y OBJETOS

Estas placas de armas brillantes con forma de x están repartidas por los circuitos. Vuela sobre una para coger un arma o potenciador, y a continuación pulsa el botón  para usarlo. Están disponibles los siguientes potenciadores:

Piloto automático



Tu nave será pilotada por un piloto virtual experto durante un breve lapso de tiempo.

Escudo



Un escudo de gran energía rodeará tu nave durante unos segundos, protegiéndola de daños.

Turbo



Un aumento de energía significativo se activará durante unos instantes, impulsando tu nave hacia delante a gran velocidad.

Cohetes



Tres cohetes saldrán disparados de la parte frontal de la nave. Explotarán al contacto con otros pilotos o con los límites del circuito.

Misil



Un único y potente misil saldrá disparado de la parte frontal de la nave. Puedes conseguir una fijación para aumentar la posibilidad de un impacto directo.

Cañón



Tendrás a tu disposición treinta proyectiles de protones de calibre pesado. Mantén pulsado el botón de disparo para disparar todos los proyectiles de forma rápida y sucesiva.

Plasma



Tras un breve período de carga, un único y potente rayo de plasma se disparará desde la parte frontal de la nave. Apuntarlo exige cierta habilidad, pero los impactos directos causan daños muy graves.

Disruptor de terremoto



Una devastadora onda sísmica saldrá disparada desde la parte frontal de tu nave, causando estragos en todo su recorrido.

Minas



La nave suelta cinco minas que tus rivales deberán evitar. Las minas explotarán tras un breve lapso de tiempo, o bien al impactar con otra nave.

Bomba



Una gran bomba caerá en el circuito y permanecerá allí hasta que una nave pase lo bastante cerca como para que explote, o hasta que se agote su tiempo. De una forma u otra, se producirá una detonación potente.

Shuriken



Un proyectil discoidal afilado saldrá disparado de la parte frontal de tu nave, causando daños y rebotando en otras naves o en el circuito hasta que se agote su tiempo. En ese momento se destruirá en forma de pequeña explosión.

Repulsor



Esta arma de perturbación afecta a una amplia zona alrededor de tu nave, causando daños a los rivales y sacándolos fuera del circuito.

Sanguijuela



Un arma de energía parasitaria que se fija en la nave más cercana y consume su energía hasta que se rompe la conexión.

CÓMO ABSORBER ARMAS

Cuando la energía del escudo de tu nave sea baja, pulsa el botón  para absorber el objeto o arma que lleves en ese momento. Cada objeto o arma recupera una cantidad distinta de energía. La decisión estratégica de soltar un objeto o arma o absorberlo para recuperar energía puede suponer la diferencia entre la victoria y la derrota.

FRENOS AERODINÁMICOS

Las naves disponen de frenos aerodinámicos de última generación para ayudar en los giros cerrados. Resultan especialmente útiles a grandes velocidades: los competidores que dominan el uso de estos frenos tienen muchas más oportunidades de éxito.

MAG-STRIPS (CINTAS MAGNÉTICAS)

La temporada 2207 es testigo de la introducción de una nueva tecnología en el mundo de las carreras antigravitatorias: el circuito Mag-strip (cinta magnética). En las secciones con cintas magnéticas, los fuertes campos electromagnéticos adhieren las naves a la superficie mientras el circuito se eleva verticalmente o serpentea en el aire. Tu nave no se frenará cuando entre en una sección con cintas magnéticas, pero el manejo puede variar.

RECUPERACIÓN DE LA NAVE

Aun los mejores pilotos antigravitatorios pierden el control y sus naves acaban saliéndose de la pista tras un salto muy alto o un acelerón inesperado. Si te ves en estas, el veloz servicio de recuperación de AG Salvage Shuttles devolverá tu nave a la carrera en un abrir y cerrar de ojos. Sin embargo, habrás perdido unos segundos preciosos y tendrás que esforzarte para compensarlo.

JAULA ECS

La jaula ECS (Entertainment Confinement Systems) rodea la mayoría de las secciones de la pista. Su función no es protegerte a ti, sino a los espectadores y el entorno frente a las naves y el fuego de armas. Si chocas contra ella, sufrirás daño. Recuerda que la jaula no está en todas partes, y que si te alejas demasiado de la pista en ciertas secciones necesitarás el servicio de recuperación.

NAVES FANTASMA

Logra un tiempo de vuelta bueno en una carrera Contrarreloj o Velocidad de vuelta y aparecerá una nave fantasma contra la que podrás evaluar tu rendimiento. En las carreras Contrarreloj y Velocidad de vuelta, el menú de pausa contiene una opción para desactivar las naves fantasma. Las naves fantasma creadas en carreras Contrarreloj estarán disponibles en las carreras Velocidad de vuelta, y viceversa. Las naves fantasma podrán guardarse al final de una carrera, dependiendo de tu actuación.

LEALTAD DE LA NAVE

El medidor de lealtades de nave es nuevo en WipEout® Pulse. Los pilotos obtienen puntos de lealtad en cada carrera para la nave usada. La cantidad de puntos de lealtad depende de tu actuación. Cuando los puntos de lealtad por una nave alcanzan cierto nivel, recibirás automáticamente bonificaciones. Controla el medidor de lealtad que aparece al final de cada carrera para hacerte una idea del nivel de lealtad que tienes con la nave actual. Los niveles de lealtad también pueden consultarse en la sección Estadísticas del menú Perfil.

CRÉDITOS MUSICALES

All music credits reproduced as supplied. MIST 'Smart Systems'. Written and produced by M.Kaye and L.Davenport. © 2007 Soul'r. p 2007 Copyright control. BOOKA SHADE 'Steady Rush'. Words & music: Booka Shade. Published by: Mila Publishing 2007. Licensed from: Perky Park Music. Loco Dice 'City Lights (Martin Buttrich remix) PSP Cut'. Written & Produced by Loco Dice and M.Buttrich. Remix and Additional Production by Martin Buttrich for Hope Management Ltd. Published by Copyright Control / EMI Music (world ex gas)/ Universal Music Publishing GmbH (GSA). p Four Twenty Recordings Ltd 2003. Licensed courtesy of Four Twenty Recordings Ltd. DJ Fresh - X-Project (100% Pure Mix) Written, Produced, Mixed and Arranged by Daniel Stein p & © Breakbeat Kaos 2007 Published by Bucks Music Group Limited. Stanton Warriors 'Tokyo' Written and produced by Stanton Warriors. Published by Punks Publishing. p & © 2007 Stanton Warriors Ltd. Licensed from Punks Music Ltd. Aphex Twin 'Fenix Funk 5 [wipeout edit]' Written, performed and produced by Richard.D.James at Newington Causeway Bank studios, London. Published by Chrysalis Music Ltd. Licensed from Rephlex. Dopamine 'Flat Out' Written & produced by Matt Goddard Published by copyright control.p & © 2007 Dopamine. MoveYa! & Steve Lavers 'Chemical' Written & produced by Martin Catling & Steve Lavers (Move Ya! & Steve Lavers) Audio Bug Records. Copyright Control 2007. Licensed courtesy of Audio Bug Records. B Phreak & Groove Allegiance 'Break ya self - Wipeout mix' Written & Produced by Bernie Ott, Jonny Strinati & Chris Hughes. Published by Copyright Control. Licensed Courtesy of Splank! Records. Rennie Pilgrem & BLIM 'Slingshot - Wipeout mix' Written & Produced by Rennie Pilgrem & G Cooke. Published by Bisbal Music/Westbury Music & Blim Publishing/Westbury Music. p & © TCR Recordings Ltd. Recorded at The Studio Of Kings London. Ed Rush, Optical & Matrix 'Frontline' Written and produced by J. Quinn, M. Quinn and B. Settle. Published by Copyright Control/Virus Music.

DEUTSCH

MEMORY STICK DUO™

Stecke zum Speichern deiner Spieleinstellungen und deines Spielfortschritts einen Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz des PSP™-Systems. Gespeicherte Spieldaten lassen sich von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick Duo™ mit zuvor gespeicherten WipEout® Pulse-Daten laden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass genug freier Speicherplatz auf dem Memory Stick Duo™ vorhanden ist.

Wie viel freier Speicherplatz zum Speichern von WipEout® Pulse-Daten mindestens benötigt wird, hängt von der Kapazität des eingesteckten Memory Stick Duo™ ab. Hier siehst du, wie viel Speicherplatz bei Memory Stick Duo™-Produkten mit unterschiedlicher Speicherkapazität mindestens nötig ist:

32MB – 128MB = 480KB

256MB – 2GB = 544KB

WIRELESS-(WLAN -FUNKTIONEN)

Mit Software-Titeln, die die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, kannst du über eine Verbindung zu einem Wireless Local Area Network (WLAN) mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD-HOC-MODUS

Der Ad-hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein WipEout® Pulse in ihr PSP™-System eingelegt haben.

INFRASTRUKTUR-MODUS



Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes findest du im Benutzerhandbuch deines PSP™-Systems.

HINWEIS: WipEout® Pulse unterstützt den Ad-hoc-Modus, das Game Sharing, sowie den Infrastruktur-Modus. Weitere Einzelheiten hierzu findest du im Abschnitt „Mehrspieler & Game Sharing“ weiter hinten in diesem Handbuch.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In diesem Handbuch geben, **↑**, **↓**, **←**, **→** etc. die Richtung sowohl der Richtungstasten als auch des Analog-Pads an, sofern nicht anders angegeben.

MENÜ-ANZEIGEN VERWENDEN

Drücke **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um eine Option zu markieren und bestätige deine Wahl mit der **ⓧ**-Taste. Mit der **⓪**-Taste gelangst du zur vorherigen Menü-Anzeige zurück.

STANDARDSTEUERUNG



← / →

↑ / ↓

X-Taste

O-Taste

□-Taste

△-Taste

L-Taste

R-Taste

L-Taste + R-Taste

START-Taste

SELECT-Taste

Lenken

Nase des Schiffs nach oben/unten kippen

Beschleunigen

Pickup aufnehmen

Pickup benutzen

Blick zurück

Linke Luftbremse

Rechte Luftbremse

Vollbremsung

Pause

Sicht ändern

HINWEIS: Alternative Konfigurationsoptionen für die Steuerung sind über den Punkt Steuerung im Optionen-Menü verfügbar. Weitere Informationen hierzu findest du im Abschnitt „Optionen“ weiter hinten in diesem Handbuch.

ZUSÄTZLICHE STEUERUNG



Rolle links (wenn sich das Schiff nach einem Sprung in der Luft befindet)



Rolle rechts (wenn sich das Schiff nach einem Sprung in der Luft befindet)

L-Taste, **L**-Taste

Seitenverschiebung links

R-Taste, **R**-Taste

Seitenverschiebung rechts

HINWEIS: Beim Rollen wird eine geringe Menge Schildenergie verbraucht. Gelingt dir die Rolle, jedoch, erhältst du einen kurzen Temposchub. Du kannst allerdings keine Rolle durchführen, wenn dein Schiff nicht genug Schildenergie besitzt.

DIE SPIELANZEIGE



- | | |
|--------------------------|------------------------------|
| 1. Aktuelle Position | 6. Gesamtanzahl der Runden |
| 2. Anzahl der Gegner | 7. Schubgrad |
| 3. Aktuelle Rundenzeit | 8. Energiegrad |
| 4. Beste Rundenzeit | 9. Geschwindigkeit |
| 5. Aktuelle Rundennummer | 10. Aktuelle(s) Waffe/Objekt |

HAUPTMENÜ



SPIELSTART

Wipeout® Pulse nutzt Profile, um deinen Spielfortschritt und deine Spieleinstellungen zu speichern. Beim Start des Spiels wird automatisch das zuletzt abgespeicherte Profil vom Memory Stick Duo™ geladen und ein kurzer einleitender Film abgespielt. Drücke die -Taste, um den Film zu überspringen und direkt zum Hauptmenü zu gelangen.

Falls keine Profile vorhanden sind, erscheint folgende Meldung:

„Kein Profil auf dem Memory Stick Duo™ gefunden. Möchtest du jetzt ein Profil erstellen?“

Mit dem Erstellen eines Profils wird die Autospeicher-Funktion aktiviert. Dadurch wird im Anschluss an die meisten Rennen und beim Verlassen bestimmter Menüanzeigen dein Spielstand automatisch gespeichert. Um ein Profil zu erstellen, gibst du deinen Namen und dein Symbol ein und drückst dann die -Taste, um das Hauptmenü aufzurufen.

RENNKAMPAGNE-MODUS

Der Rennkampagne-Modus setzt sich aus einer umfangreichen Reihe von Renn-Events zusammen, die über Dutzende von Serien verteilt sind. Jede Serie besteht aus einzelnen Zellen, von denen jede ein einzigartiges Renn-Event beinhaltet. Zu Beginn der Kampagne ist lediglich eine Serie freigeschaltet. Markiere eine der verfügbaren Serien und drücke die -Taste, um sie zu starten.

Markiere eine Zelle der gewählten Serie, um dir die Details des darin enthaltenen Events anzusehen. Dazu gehören beispielsweise die Geschwindigkeitsklasse, gegen wie viele Gegner du antrittst, die Strecke, auf der das Rennen stattfindet, sowie die Zielsetzungen, die du erfüllen musst, um in dem Rennen Gold, Silber oder Bronze zu gewinnen. Sofern an dem Rennen computergesteuerte Gegner teilnehmen, kannst du über die -Taste deren Schwierigkeitsgrad einstellen. Drücke die -Taste, um das Event zu starten.

Wenn es dir gelingt, in einem Event Gold, Silber oder Bronze zu holen, werden die neben diesem Event liegenden Zellen der Serie freigeschaltet. Hast du den Schneid, alle Zellen jeder Serie freizuschalten?

RENNBOX-MODUS

EINZELSPIELER

Richte ein auf deine persönlichen Spezifikationen zugeschnittenes Einzelrennen aus.

Folgende Renneinstellungen kannst du verändern (die Einstellungen können je nach gewähltem Renntyp unterschiedlich sein):

Renntyp	Du hast die Wahl zwischen Einzelrennen, Kopf an Kopf, Zeitrennen, Schnelle Runde, Turnier, Zone und Eliminator.
Geschwindigkeitsklasse	Wähle zwischen Gift, Blitz, Rapier und Phantom.
Waffen	Hier kannst du die Waffen ein- und ausschalten.
KI-Schwierigkeitsgrad	Entscheide dich für leicht, mittel oder schwer.

Nachdem du die Renneinstellungen deinen Wünschen entsprechend verändert hast, musst du zur Bestätigung die -Taste drücken. Nun erscheint die Streckenauswahl-Anzeige. Such dir eine Strecke aus und drücke die -Taste, um die Teamauswahl-Anzeige aufzurufen. Wähle ein FX400-Rennteam aus und drücke die -Taste, um zur Serie zu gelangen.

HINWEIS: Zu Beginn sind nicht alle Strecken verfügbar. Eine erfolgreiche Bewältigung der Events im Rennkampagne-Modus schaltet jedoch neue Strecken frei, an denen du dich dann im Rennbox-Modus versuchen kannst.

SERIE LADEN

Über diese Option lädst du eine zuvor auf Memory Stick Duo™ gespeicherte benutzerdefinierte Event-Serie. Nach dem Ladevorgang kann eine benutzerdefinierte Serie auf die gleiche Weise gespielt werden wie die Serien im Rennkampagne-Modus. Der erarbeitete Spielfortschritt sowie die gewonnenen Medaillen werden in der Serie abgespeichert, doch deine Statistiken werden weiterhin in deinem Profil aktualisiert.

SERIE BEARBEITEN

Hier kannst du deine ganz persönliche Event-Serie erstellen. Jede Zelle der Serie stellt ein einzelnes Renn-Event dar. Markiere eine leere Zelle und drücke die -Taste, um dir die Einstellungen für dieses Event wie z.B. Renntyp, Geschwindigkeitsklasse und die Anzahl der teilnehmenden

KI-Gegner anzusehen und zu verändern. Wenn du mit den Renneinstellungen zufrieden bist, drücke die -Taste zur Bestätigung. Nun erscheint die Streckenauswahl-Anzeige. Such dir die Strecke aus, auf der das Rennen stattfinden soll, und drücke die -Taste, um das Event in der Serie zu speichern.

Sobald du die Bearbeitung einer benutzerdefinierten Serie abgeschlossen hast, rufst du mit der -Taste das Serie bearbeiten-Menü auf. Hier kannst du die Serie speichern, ihr einen Namen geben, die Anzahl der gewonnenen Medaillen auf Null stellen oder den in dieser Serie gemachten Spielfortschritt zurücksetzen.

MEHRSPIELER & GAME SHARING-MODUS ONLINE (INFRASTRUKTUR)

Trete über den Infrastruktur-Modus gegen andere WipEout® Pulse-Piloten in aller Welt an.

Wähle eine Netzwerkverbindung und drücke die -Taste, um deine Wahl zu bestätigen und zu den Online-Servern von WipEout® Pulse zu gelangen. Du musst dich bei den WipEout® Pulse-Servern anmelden, um über den Infrastruktur-Modus an einem Rennen teilnehmen zu können. Gib deine Anmeldungsdaten ein und drücke die -Taste zur Bestätigung und um das Online-Menü aufzurufen.

ONLINE-MENÜ

Spiel erstellen

Hier kannst du ein neues Renn-Event erstellen. Verändere die Renneinstellungen und such dir dann eine Strecke und ein Schiff für das Rennen aus. Betritt die Spiellobby und warte, bis andere Spieler sich dir anschließen. Drücke die -Taste, wenn das Rennen losgehen soll.

Spiel beitreten

Über diese Option kannst du an einem Rennen teilnehmen, das von einem anderen Spieler erstellt wurde. Such dir aus der Liste verfügbarer Events ein Rennen aus und drücke zur Bestätigung die -Taste. Wähle dann ein Schiff und begib dich in die Spiellobby. Das Rennen startet, sobald der Host bereits ist.

Sobald das Rennen vorbei ist, kehren die Spieler in die Lobby zurück, wo sie Zugriff auf weitere Optionen haben.

Lizenzvereinbarung lesen

Hier findest du die Lizenzvereinbarungen für das Online-Spiel von WipEout® Pulse.

Online beenden

Diese Option bringt dich zum Hauptmenü zurück.

AD-HOC-MODUS & GAME SHARING

Im Ad-hoc-Modus können zwei oder mehr Spieler ihre PSP™-Systeme über eine Wireless-(WLAN)-Verbindung miteinander verbinden und so gegeneinander antreten. Weitere Informationen bzw. eine Anleitung dazu, wie man ein Spiel im Ad-hoc-Modus erstellt oder einem solchen Spiel beitrifft, findest du im Abschnitt „Online (Infrastruktur)“ weiter vorn in diesem Handbuch.

DATEN SYNCHRONISIEREN

Es erscheint eine Liste anderer WipEout® Pulse-Spieler, die diese Funktion nutzen. Wähle einen Spieler aus, mit dem du deine Daten teilen möchtest, und lege dann fest, welche Daten er bekommen soll. Sobald der andere Spieler angegeben hat, dass und welche Daten er mit dir teilen möchte, müsst ihr beide die -Taste drücken, um eure Wahl zu bestätigen und die Übertragung zu starten.

ONLINE-KONTO

Gib die Daten deines Online-Kontos ein, um die Auto-Anmeldung für die WipEout® Pulse-Online-Server zu aktivieren. Die Auto-Anmeldung ist schneller als die manuelle Anmeldung und recht praktisch, wenn du häufiger online spielst.

AKTIVIERUNG DER AUTO-ANMELDUNG

Wenn du die Auto-Anmeldung eingeschaltet hast, musst du zur Aktivierung dieser Funktion einmalig manuell eine Verbindung zu den WipEout® Pulse-Online-Servern herstellen.

Sollten sich deine Anmeldungsdaten ändern, bevor du dich das nächste Mal anmeldest, wird die Auto-Anmeldung deaktiviert und du musst dich manuell anmelden. Nach erfolgreicher manueller Anmeldung wird die Auto-Anmeldung-Funktion wieder eingeschaltet.

PROFIL

PROFIL VERWALTEN

ERSTELLEN

Erstellt ein neues Spielerprofil. Dazu erscheint folgende Meldung: „Alle nicht gespeicherten Daten gehen verloren, wenn du fortfährst und ein neues Profil erstellst. Willst du dieses Profil wirklich erstellen?“

Wähle entweder „Ja“ oder „Nein“ und drücke zur Bestätigung die -Taste. Wenn du „Ja“ gewählt hast, wirst du aufgefordert, deinen Namen sowie ein Profil-Symbol einzugeben.

LADEN

Lädt ein zuvor auf dem Memory Stick Duo™ gespeichertes Spieler-Profil.

SPEICHERN

Speichert ein Spieler-Profil auf dem Memory Stick Duo™.

LÖSCHEN

Löscht ein zuvor auf dem Memory Stick Duo™ gespeichertes Spieler-Profil.

OPTIONEN

SPIELOPTIONEN

MUSIKLAUTSTÄRKE

Hier kannst du die Lautstärke der Musik verändern.

SFX-LAUTSTÄRKE

Hier kannst du die Lautstärke der Soundeffekte verändern.

MUSIKLISTE

Hier kannst du auswählen, ob die Musiktitel im Spiel in sequenzieller oder zufälliger Reihenfolge gespielt werden sollen.

KAMERA

Hier kannst du die Standard-Sicht der Kamera verändern.

DYNAMISCHES HUD

Hier kannst du dir aussuchen, welchen Stil das während der Rennen angezeigte Heads-Up-Display haben soll.

MEHRSPIELER-SYMBOLS

Lege fest, ob in Mehrspieler-Rennen die Symbol-Namen anderer Spieler über ihren Schiffen angezeigt werden sollen.

GEISTERSCHIFFE SICHTBAR

Such dir aus, ob in den Events Zeitrennen und Schnelle Runde Geister-Schiffe angezeigt werden sollen.

GEIST AUTOMATISCH LADEN

Lege fest, ob nach der ersten Runde eines Zeitrennen-Events automatisch ein Geist deines Schiffes geladen werden soll.

SPRACHE

Du hast die Wahl zwischen folgenden Sprachen für die Anzeige: Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch und Spanisch.

STEUERUNG

Zur Wahl stehen die Steuerungskonfigurationen Doppel-Luftbremse und Einzelne Luftbremse. Du kannst allerdings auch Benutzerdefiniert wählen und die Steuerung dann in der Anzeige „Benutzerdefinierte Steuerung“ manuell einstellen.

"BENUTZERDEFINIERT STEUERUNG"-ANZEIGE

Wähle entweder die Doppel-Luftbremse oder die Einzelne Luftbremse, markiere dann eine Aktion und drücke diejenige Taste, der du diese Aktion neu zuweisen möchtest. Wenn du mit den vorgenommenen Änderungen zufrieden bist, markiere „Akzeptieren“ und drücke die -Taste zur Bestätigung.

EXTRAS

SOFTWARE-HANDBUCH

Über diese Option gelangst du zum spielinternen Software-Handbuch.

GAME SHARING

Hier kannst du eine Demoversion von WipEout® Pulse an ein anderes PSP™-System schicken. Die Anleitung dazu wird eingeblendet.

MITWIRKENDE

Hier sind die Mitwirkenden von WipEout® Pulse aufgeführt.

PAUSE-MENÜ

In den meisten Rennmodi stehen dir folgende Optionen zur Verfügung, wenn du das Spiel unterbrichst (welche Optionen verfügbar sind, hängt davon ab, welchen Modus du gerade spielst):

Fortsetzen

So setzt du das Rennen weiter fort.

Spielooptionen

Hier kannst du verschiedene Renneinstellungen wie die Steuerungskonfiguration, die Kamera-Position und die Art und Weise der Informationsanzeige verändern.

Spielanleitung

Hier findest du die spielinterne Anleitung.

Fotomodus

Wähle einen der verschiedenen Kamerawinkel und mach dann ein Foto im JPEG-Format. Diese Fotos werden auf dem Memory Stick Duo™ gespeichert und über das Home-Menü deines PSP™-Systems kannst du darauf zugreifen.

Rennen neu starten

So startest du das derzeitige Rennen noch einmal ganz von vorn.

Rennen verlassen

So gelangst du zurück zum Hauptmenü.

SO WIRD GESPIELT

FX400-ANTIGRAVITATIONSRENNEN, 2207: DIE TEAMS

Team	Geschwindigkeit	Beschleunigung	Handling	Schild
 FEISAR	7	8	10	8
 Ag systems	7	9	9	8
 Assegai	8	8	9	7
 EG-X	8	9	7	7
 Piranha	10	6	6	9
 Qirex	8	7	8	9
 Triakja	9	6	6	10
 Goteki 45	7	10	7	8

STRECKENTYPEN

Von jeder WipEout® Pulse-Strecke gibt es zwei Ausführungen: den weißen Lauf und den schwarzen Lauf. Je nachdem, welche Geschwindigkeitsklasse und welcher Renntyp gewählt wurden, können sich die Läufe in Größe, Richtung oder Layout unterscheiden und unterschiedliche Herausforderungen darstellen.

GESCHWINDIGKEITSKLASSEN

Es gibt vier Geschwindigkeitsklassen bei WipEout® Pulse. In den meisten Renn-Events herrscht eine bestimmte Geschwindigkeitsklasse vor. Die Geschwindigkeitsklasse eines Events kann mit darüber entscheiden, wie viele Runden zu absolvieren sind. Die Klassen lauten wie folgt:

Gift-Klasse	Mittlere Geschwindigkeit, gut für Anfänger geeignet. Die Events umfassen meist 3 Runden. Höchstgeschwindigkeit: 462 km/h.
Blitz-Klasse	Hohe Geschwindigkeit, gut für Spieler mit mittlerer Rennerfahrung geeignet. Die Events umfassen meist 4 Runden. Höchstgeschwindigkeit: 538 km/h.
Rapier-Klasse	Sehr hohe Geschwindigkeit, gut für erfahrene Spieler geeignet. Die Events umfassen meist 4 Runden. Höchstgeschwindigkeit: 657 km/h.
Phantom-Klasse	Extreme Geschwindigkeit, gut für Rennlegenden geeignet. Die Events umfassen meist 5 Runden. Höchstgeschwindigkeit: 793 km/h.

RENNTYPEN

Folgende Renntypen stehen dir bei WipEout® Pulse zur Wahl:

Einzelrennen	Hier trittst du auf einer Strecke gegen ein komplettes Starterfeld an, meist mit aktivierten Waffen. Dem Sieger winkt die Medaille.
Kopf an Kopf	Ein atemberaubendes Einzelrennen für zwei Spieler.
Turnier	Eine Serie von Rennen auf verschiedenen Strecken und gegen ein komplettes Starterfeld. Sammle anhand deiner Einlaufpositionen in den einzelnen Rennen genügend Punkte, um insgesamt den ersten Platz und damit die Goldmedaille zu erreichen.
Zeitrennen	Schlage bei einem Solorennen auf einer einzelnen Strecke die Uhr. Wenn du die vorgegebene Rennzeit unterbietest, gehört die Medaille dir.
Schnelle Runde	In diesem Solo-Event musst du die beste Rundenzeit aufstellen. Wenn du die vorgegebene Rundenzeit unterbietest, gehört die Medaille dir.
Zone	Dein Schiff beschleunigt automatisch und das Tempo steigert sich alle 10 Sekunden. Ein solches 10-Sekunden-Intervall wird Zone genannt. Überlebe solange wie möglich bevor du rausfliegst und schaffe die vorgegebene Anzahl von Zonen, um dir die Medaille zu sichern.
Eliminator	In diesem Einzelrennen gegen ein schießwütiges Starterfeld gewinnt der beste Killer - nicht der schnellste Pilot. Eliminiere die vorgegebene Anzahl von Gegnern und der Preis gehört dir.

WAFFEN UND PICKUPS

Überall auf der Strecke befinden sich leuchtende Waffenmarkierungen in der Form eines X. Indem du darüber hinweg fliegst, kannst du eine Waffe oder ein Power-Up aufnehmen und sie bzw. es dann durch Betätigen der -Taste benutzen. Folgende Pickups gibt es:

Auto Pilot



Dein Schiff wird für kurze Zeit von einem virtuellen Profi-Piloten gesteuert.

Schild



Ein starker Energieschild umgibt dein Schiff einige Sekunden lang und schützt es vor Beschädigungen.

Turbo



Einige Augenblicke lang setzt ein starker Temposchub ein, der dein Schiff mit hoher Geschwindigkeit nach vorn katapultiert.

Rakete (mehrfach)



Vom Bug des Schiffes aus werden drei Raketen abgefeuert, die bei Kontakt mit anderen Piloten oder den Streckengrenzungen explodieren.

Rakete (einfach)



Vom Bug des Schiffes aus wird ein einzelner, hoch explosiver Flugkörper abgefeuert. Die Zielsuchfunktion erhöht die Chance eines Volltreffers ungemein.

Kanone



Damit sind Salven mit dreißig Schuss großkalibriger Protonengeschosse möglich. Halte die Feuertaste gedrückt, um alle Geschosse hintereinander abzufeuern.

Plasma



Nach einer kurzen Ladephase wird vom Bug des Schiffes aus ein einzelner, gewaltiger Plasmastrahl abgefeuert. Das Zielen erfordert Geschick, doch ein Volltreffer richtet enorm viel Schaden an.

Erdbebenwaffe



Vom Bug deines Schiffs aus wird eine zerstörerische Erdbebenwelle ausgesandt, die alles vernichtet, was ihr im Weg liegt.

Minen



Beim Abschuss fallen fünf Minen hinter das Schiff des Spielers und damit den Gegnern in die Bahn. Die Minen explodieren sowohl nach kurzer Zeitverzögerung als auch beim Zusammenstoß mit einem anderen Schiff.

Bombe



Eine große Bombe fällt auf die Strecke und verbleibt dort, bis ein Schiff sie dicht genug passiert, um sie auszulösen, oder bis ihr Timer abgelaufen ist. In jedem Fall solltest du dich auf eine heftige Detonation gefasst machen.

Shuriken



Vom Bug des Schiffs aus wird ein rasiermesserscharfes, scheibenartiges Geschoss abgefeuert, das zwischen anderen Schiffen und der Streckenbegrenzung hin und her prallt und dabei Schaden anrichtet, bis der Timer abgelaufen ist. Danach zerstört es sich selbst in einer kleinen Explosion.

Repulsor



Diese Störwaffe wirkt sich auf einen großen Bereich um dein Schiff herum aus, schädigt deine Gegner in diesem Bereich und bringt sie vom Kurs ab.

Sauger



Der Sauger ist eine parasitäre Energiewaffe, die das nächste in Reichweite befindliche Schiff anvisiert und ihm Energie entzieht, bis die Verbindung unterbrochen wird.

WAFFEN AUFNEHMEN

Wenn die Schildenergie deines Schiffes zu sehr absinkt, kannst du mit der -Taste das Pickup oder die Waffe aufnehmen, die du derzeit mitführst. Unterschiedliche Pickups geben dir unterschiedlich viel Energie. Die strategisch kluge Planung, ob du eine Waffe oder ein Pickup nun einsetzt oder stattdessen aufnimmst, um Energie aufzufüllen, kann den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen.

LUFTBREMSEN

Jedes Schiff ist mit hochmodernen Luftbremsen ausgestattet, die es beim Durchfliegen enger Kurven unterstützen. Luftbremsen sind besonders hilfreich bei hohen Geschwindigkeiten und bieten Piloten, die sich auf den Umgang mit ihnen verstehen, höhere Siegchancen.

MAGNETSTREIFEN

In der Saison 2207 hält erstmals eine brandneue Technologie Einzug in die Welt der Antigravitationsrennen: die Magnetstreifen-Strecke. Auf Streckenabschnitten mit Magnetstreifen werden die Schiffe von dicht an der Oberfläche der Strecke liegenden starken elektromagnetischen Feldern erfasst, während die Rennstrecke abrupt senkrecht nach oben schießt oder Schwindel erregende Über-Kopf-Schleifen vollführt. Dein Schiff wird nicht langsamer, wenn es in einen Magnetstreifen-Bereich einfährt, erfordert jedoch ein etwas anderes Handling.

BERGUNG EINES SCHIFFS

Auch die besten Antigravitationspiloten schätzen gelegentlich Situationen falsch ein und befördern ihr Fahrzeug nach einem hohen Sprung oder einer unerwarteten Beschleunigung von der Strecke. Wenn dir ein solches Missgeschick passiert, holt der pfeilschnelle Bergungsdienst der „AG Salvage Shuttles“ dein Schiff im Nu zurück ins Rennen. Allerdings verlierst du wertvolle Sekunden, die du dir hart zurück erkämpfen musst.

ECS-KÄFIG

Der ECS-(Entertainment Confinement Systems)-Käfig umgibt den Großteil der Streckenabschnitte. Er dient zum Schutz der Zuschauer und Umgebung vor Schiffen und eingesetzten Waffen - dich schützt er nicht. Kollidierst du mit ihm, nimmst du Schaden. Vergiss nicht, dass der Käfig nicht überall ist - solltest du dich in manchen Abschnitten zu weit von der Strecke entfernen, wirst du nach wie vor den Bergungsdienst benötigen.

GEISTER-SCHIFFE

Wenn du in den Events Zeitrennen und Schnelle Runde eine gute Rundenzeit erreichst, erscheint ein Geister-Schiff, an dem du deine Leistung messen kannst. In den Events Zeitrennen und Schnelle Runde kannst du die Geister-Schiff-Option über das Pause-Menü abschalten. Geister-Schiffe, die du in Zeitrennen-Events erstellt hast, sind auch in Schnelle Runde-Events verfügbar und umgekehrt. Je nachdem, wie gut du warst, kannst du deine Geister-Schiffe am Ende eines Rennens speichern.

SCHIFFSLOYALITÄT

Eine brandneue Funktion von WipEout® Pulse ist das Schiffsloyalität-Protokoll. Die Piloten bekommen in jedem Rennen Loyalitätspunkte für das Schiff, das sie in dem Rennen verwendet haben. Die Loyalitätspunkte hängen von ihrer Leistung in dem Rennen ab. Wenn du ein bestimmtes Punkteniveau für ein Schiff erreicht hast, wirst du automatisch mit Boni entlohnt. Behalte die Loyalitätsanzeige am Ende jedes Renn-Events im Auge, dann siehst du deinen Loyalitätswert für das aktuelle Schiff. Die Loyalitätspunktestände kannst du dir auch unter dem Punkt „Statistiken“ im Profil-Menü ansehen.

MUSIC CREDITS

All music credits reproduced as supplied. MIST 'Smart Systems'. Written and produced by M.Kaye and L.Davenport. © 2007 Soul'r. p 2007 Copyright control. BOOKA SHADE 'Steady Rush'. Words & music: Booka Shade. Published by: Mila Publishing 2007. Licensed from: Perky Park Music. Loco Dice 'City Lights (Martin Buttrich remix) PSP Cut'. Written & Produced by Loco Dice and M.Buttrich. Remix and Additional Production by Martin Buttrich for Hope Management Ltd. Published by Copyright Control / EMI Music (world ex gas)/ Universal Music Publishing GmbH (GSA). p Four Twenty Recordings Ltd 2003. Licensed courtesy of Four Twenty Recordings Ltd. DJ Fresh - X-Project (100% Pure Mix) Written, Produced, Mixed and Arranged by Daniel Stein p & © Breakbeat Kaos 2007 Published by Bucks Music Group Limited. Stanton Warriors 'Tokyo' Written and produced by Stanton Warriors. Published by Punks Publishing. p & © 2007 Stanton Warriors Ltd. Licensed from Punks Music Ltd. Aphex Twin 'Fenix Funk 5 [wipeout edit]' Written, performed and produced by Richard.D.James at Newington Causeway Bank studios, London. Published by Chrysalis Music Ltd. Licensed from Rephlex. Dopamine 'Flat Out' Written & produced by Matt Goddard Published by copyright control.p & © 2007 Dopamine. MoveYa! & Steve Lavers 'Chemical' Written & produced by Martin Catling & Steve Lavers (Move Ya! & Steve Lavers) Audio Bug Records. Copyright Control 2007. Licensed courtesy of Audio Bug Records. B Phreak & Groove Allegiance 'Break ya self - Wipeout mix' Written & Produced by Bernie Ott, Jonny Strinati & Chris Hughes. Published by Copyright Control. Licensed Courtesy of Splank! Records. Rennie Pilgrem & BLIM 'Slingshot - Wipeout mix' Written & Produced by Rennie Pilgrem & G Cooke. Published by Bisbal Music/Westbury Music & Blim Publishing/Westbury Music. p & © TCR Recordings Ltd. Recorded at The Studio Of Kings London. Ed Rush, Optical & Matrix 'Frontline' Written and produced by J. Quinn, M. Quinn and B. Settle. Published by Copyright Control/Virus Music.

ITALIANO

MEMORY STICK DUO™

Per salvare le impostazioni e i progressi di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'Ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da un altro Memory Stick Duo™ contenente dati precedentemente salvati di WipEout® Pulse. Prima di iniziare la partita, assicurati che sul Memory Stick Duo™ vi sia sufficiente spazio disponibile.

La quantità minima di spazio libero necessaria per salvare i dati di WipEout® Pulse varia in base alla capacità del Memory Stick Duo™ inserito. La quantità minima di spazio libero richiesto per i prodotti Memory Stick Duo™ ufficiali con diversa capacità è indicata di seguito:

32MB – 128MB = 480KB

256MB – 2GB = 544KB

FUNZIONI WIRELESS (WLAN)

I titoli software che supportano la funzionalità Wireless (WLAN) consentono all'utente di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e competere contro altri utenti tramite una connessione a una rete WLAN (Wireless Local Area Network).



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione wireless (WLAN) che consente a due o più sistemi PSP™ individuali di comunicare direttamente l'uno con l'altro.

GIOCO CONDIVISO



Alcuni titoli software offrono funzioni di Gioco condiviso che consentono all'utente di condividere funzioni di gioco specifiche con altri utenti privi di un PSP™Game nel loro sistema PSP™.

MODALITÀ INFRASTRUTTURA



La modalità Infrastruttura è una funzione wireless (WLAN) che consente al sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un punto di accesso (un dispositivo usato per connettersi a una rete wireless) wireless (WLAN). Per accedere alle funzioni della modalità Infrastruttura, sono necessari numerosi elementi aggiuntivi tra cui un'iscrizione a un Internet Service Provider, un dispositivo di rete (p.es. un router ADSL wireless), un punto di accesso wireless (WLAN) e un PC. Per maggiori informazioni e i dettagli di installazione, consultare il manuale di istruzioni del sistema PSP™.

NOTA: WipEout® Pulse supporta le modalità Ad Hoc, Gioco condiviso, e Infrastruttura. Per maggiori dettagli consulta la sezione "Multigiocatore e gioco condiviso" di questo manuale.

TASTI DIREZIONALI: MOVIMENTO

Nel presente manuale, , , , , sono utilizzati per fare riferimento alla direzione del tasto direzionale o della levetta analogica, se non diversamente specificato.

COME SPOSTARSI NEI MENU

Premi , ,  o  per evidenziare un'opzione, quindi premi  per confermare la scelta. Per tornare alla schermata precedente, premi .

CONTROLLI PREDEFINITI



← / →

↑ / ↓

× tasto

○ tasto

⦿ tasto

Δ tasto

L tasto

R tasto

L tasto + **R** tasto

START tasto

SELECT tasto

Sterza

Alza o abbassa il muso della nave

Accelera

Assorbi oggetto

Usa oggetto raccolto

Guarda indietro

Aerofreno sinistro

Aerofreno destro

Freno totale

Pausa

Cambia visuale

NOTA: opzioni di configurazione alternative per i controlli sono disponibili nella sezione Controlli del menu Opzioni. Per ulteriori informazioni, vai alla sezione "Opzioni" di questo manuale.

ADDITIONAL CONTROLS

←, →, ←

→, ←, →

L tasto, **L** tasto

R tasto, **R** tasto

Avvitamento a sinistra (quando la nave è in aria dopo un salto)

Avvitamento a destra (quando la nave è in aria dopo un salto)

Spostamento laterale a sinistra

Spostamento laterale a destra

NOTA: L'esecuzione di un avvitamento usa una piccola quantità dell'energia scudo della nave, ma se la manovra viene eseguita correttamente potrai ottenere un breve aumento di velocità. Non puoi eseguire un avvitamento se la tua nave non dispone dell'energia scudo sufficiente.

LA SCHERMATA DI GIOCO



1. Posizione corrente
2. Numero di avversari
3. Tempo giro attuale
4. Tempo giro migliore
5. Numero di giro attualer

6. Numero di giri totale
7. Livello di spinta
8. Livello di energia
9. Velocità
10. Arma o oggetto attuale

MENU PRINCIPALE



PER INIZIARE

Wipeout® Pulse utilizza i profili per salvare i progressi e le impostazioni di gioco. All'avvio, dal Memory Stick Duo™ viene caricato l'ultimo profilo salvato e viene presentato un breve filmato introduttivo. Premi il tasto **X** per saltare il filmato; verrà visualizzato il Menu principale. Se non vengono individuati profili esistenti, verrà visualizzato il seguente messaggio: "Nessun profilo trovato sul Memory Stick Duo™. Creare un profilo adesso?" La creazione di un profilo attiva la funzione di salvataggio automatico che salva automaticamente i progressi dopo la maggior parte delle gare e all'uscita da alcune schermate di menu. Per creare un profilo, digita il tuo nome e tag quindi premi il tasto **X** per accedere al Menu principale.

MODALITÀ CAMPAGNA

La modalità Campagna è costituita da un'ampia serie di eventi di gara organizzati in decine di serie. Ogni serie è composta da celle e ogni cella contiene un evento di gara unico. All'inizio della campagna c'è una sola serie sbloccata. Evidenzia una serie tra quelle disponibili e premi il tasto **X** per accedervi. All'interno della serie scelta, evidenzia una cella per visualizzare i dettagli dell'evento che contiene, compresa la classe di velocità, il numero di avversari che parteciperanno, il tracciato su cui correrai e gli obiettivi che dovrai raggiungere per conquistare oro, argento o bronzo nell'evento. Se la gara comprende avversari controllati dal computer, premi il tasto **□** per regolarne la difficoltà. Premi il tasto **X** per avviare l'evento. Se vincerai oro, argento o bronzo in un evento, verranno sbloccate le celle adiacenti a questo nella serie. Hai tutto quello che occorre per sbloccare ogni cella, in ogni serie?

MODALITÀ RACEBOX

GIOCATORE SINGOLO

Cimentati in una gara unica conforme alle tue specifiche.

Regola le seguenti impostazioni di gara (le impostazioni possono variare in base al Tipo di gara selezionato):

Tipo di gara	Scegli tra Gara singola, Testa a testa, Prova a tempo, Giro veloce, Torneo, Zona o Eliminatorio.
Classe di velocità	Scegli tra Veleno, Flash, Stoccata o Fantasma.
Armi	Attiva o disattiva le armi.
Difficoltà IA	Scegli tra facile, media o difficile.

Quando sei soddisfatto delle impostazioni di gara, premi il tasto  per confermare e accedere alla schermata Seleziona tracciato. Seleziona un tracciato e premi il tasto  per accedere alla schermata Ship Seleziona nave. Scegli una squadra FX400 e premi il tasto  per accedere alla serie.

NOTA: inizialmente non sono disponibili tutti i tracciati. Se completerai gli eventi con successo nella modalità Campagna verranno sbloccati nuovi tracciati in cui cimentarti nella modalità Racebox.

CARICA SERIE

Carica una serie di eventi personalizzata precedentemente salvata su Memory Stick Duo™. Una volta caricata, una serie personalizzata può essere giocata come le serie nella modalità Campagna. I progressi compiuti e le medaglie vinte verranno salvate nella serie, mentre la statistica verrà aggiornata nel tuo profilo.

MODIFICA SERIE

Crea la tua serie di eventi personalizzata. Ogni cella nella serie rappresenta un evento di gara singolo. Evidenzia una cella vuota e premi il tasto  per visualizzare e regolare le impostazioni per questo evento, compreso il tipo di gara, la classe di velocità e il numero di IA avversari IA in gara. Quando sei soddisfatto delle impostazioni di gara, premi il tasto  per confermare e accedere alla schermata Seleziona tracciato. Seleziona il tracciato su cui avrà luogo l'evento, quindi premi il tasto  per salvare l'evento sulla serie.

Quando avrai finito di modificare una serie personalizzata, premi il tasto  per accedere al menu Edit Modifica serie, da cui potrai salvare la serie, nominarla, azzerare il numero di medaglie vinte o azzerare i progressi compiuti nella serie.

MODALITÀ MULTIGIOCATTORE E GIOCO CONDIVISO ONLINE (INFRASTRUTTURA)

Competi contro altri piloti WipEout® Pulse di tutto il pianeta con la modalità Infrastruttura. Scegli una Connessione di rete e premi il tasto  per confermare e accedere al server online WipEout® Pulse. Per correre nella modalità Infrastruttura devi accedere ai server WipEout® Pulse. Dopo aver inserito i dettagli di accesso, premi il tasto  per confermare e accedere al menu Online.

MENU ONLINE CREA PARTITA

Crea un nuovo evento di gara. Regola le impostazioni di gara, quindi scegli un tracciato e una nave su cui correre. Accedi alla lobby di gioco e attendi che altri giocatori si uniscano a te. Quando sei pronto per la gara, premi il tasto .

UNISCITI ALLA PARTITA

Competi in un evento di gara creato da un altro giocatore. Scegli una gara dall'elenco degli eventi disponibili e premi il tasto  per confermare. Scegli una nave e accedi alla lobby di gioco. La gara avrà inizio quando il giocatore host è pronto.

Al termine della gara, i giocatori verranno riportati alla lobby, dove verranno visualizzate altre opzioni.

LEGGI L'EULA

Visualizza l'Accordo di Licenza con l'Utente Finale per giocare con WipEout® Pulse online.

ESCI DALLA MODALITÀ ONLINE

Torna al Menu principale.

MODALITÀ AD HOC E GIOCO CONDIVISO

La modalità Ad Hoc consente a due o più giocatori di competere tramite una connessione wireless (WLAN) tra i sistemi PSP™. Per maggiori informazioni su come creare o unirsi a una partita nella modalità Ad Hoc, segui le linee guida per la creazione di una partita o unirti a una partita contenute nella sezione "Online (Infrastruttura)" più indietro in questo manuale.

SINCRONIZZA RECORD

Viene visualizzata una lista dei giocatori di WipEout® Pulse che utilizzano questa funzione. Seleziona un giocatore con cui condividere i dati e quindi quali dati condividere. Quando l'altro giocatore avrà scelto di condividere il gioco con te e avrà scelto quali dati condividere, ogni giocatore dovrà premere il tasto  per confermare e avviare il trasferimento.

ACCOUNT ONLINE

Inserisci i dettagli del tuo account online per abilitare l'accesso automatico ai server online WipEout® Pulse. L'accesso automatico è più rapido dell'accesso manuale ed è utile se giochi molto online.

ABILITARE L'ACCESSO AUTOMATICO

Se hai attivato l'accesso automatico, devi connetterti manualmente ai server online di WipEout® Pulse prima che l'accesso automatico venga abilitato.

Se qualsiasi dei tuoi dettagli di accesso dovesse cambiare prima dell'accesso successivo, l'accesso automatico verrà disabilitato e dovrai accedere manualmente. Dopo che l'accesso manuale sarà stato completato con successo, l'accesso automatico verrà abilitato nuovamente.

PROFILO

GESTISCI PROFILI

CREA

Crea un nuovo profilo giocatore. Verrà visualizzato il seguente messaggio:

"Creando un nuovo profilo, tutti i dati non salvati andranno persi. Creare questo profilo?"

Scegli "Sì" o "No" e premi il tasto  per confermare. Se scegli "Sì", ti verrà chiesto di digitare il tuo nome e un tag profilo.

CARICA

Carica un profilo giocatore precedentemente salvato su Memory Stick Duo™.

SALVA

Salva un profilo giocatore su Memory Stick Duo™.

ELIMINA

Elimina un profilo giocatore precedentemente salvato su Memory Stick Duo™.

OPZIONI

OPZIONI PARTITA

VOLUME MUSICA

Regola il volume della musica.

VOLUME EFFETTI

Regola il volume degli effetti sonori.

ELENCO DI RIPRODUZIONE

Scegli se le tracce musicali durante la partita devono essere riprodotte in ordine sequenziale o casuale.

TELECAMERA

Regola il punto di osservazione predefinito della telecamera.

HUD DINAMICO

Scegli lo stile dell'HUD (Heads Up Display) durante la gara.

TAG MULTIGIOCATORE

Scegli se visualizzare i nomi tag di tutti gli altri giocatori sulle rispettive navi durante le gare multigiocatore.

NAVI GHOST VISIBILI

Scegli se visualizzare navi ghost durante gli eventi di gara Prova a tempo e Giro veloce.

CARICAMENTO AUTOMATICO GHOST

Scegli se caricare automaticamente un ghost della tua nave dopo il primo giro di eventi Prova a tempo.

LINGUA

Scegli una lingua sullo schermo tra inglese, francese, tedesco, italiano e spagnolo.

CONTROLLI

Scegli tra gli schemi di controllo Aerofreni doppi o Aerofreno singolo oppure scegli Personalizzata per accedere alla schermata dei controlli Personalizzata e personalizzare i controlli manualmente.

SCHERMATA DEI CONTROLLI PERSONALIZZATA

Scegli tra Aerofreni doppi o Aerofreno singolo, quindi evidenzia un'azione e premi il tasto a cui intendi riassegnare l'azione. Quando sei soddisfatto delle modifiche apportate, seleziona "Accept / Accetta" e premi il tasto  per confermare.

EXTRA

MANUALE DI ISTRUZIONI

Visualizza il instruction manuale di istruzioni all'interno del gioco.

GIOCO CONDIVISO

Invia una versione demo di WipEout® Pulse a un altro sistema PSP™. Attieniti alle istruzioni visualizzate sullo schermo per condividere la demo.

RICONOSCIMENTI

Visualizza i riconoscimenti per WipEout® Pulse

MENU PAUSA

Puoi accedere alle opzioni seguenti mettendo in pausa l'azione nella maggior parte delle modalità di gara (le opzioni disponibili variano dalla modalità di gioco utilizzata):

Continua

Torna alla gara.

Opzioni partita

Regola le varie impostazioni di gara, tra cui la configurazione dei comandi, la posizione della telecamera e la visualizzazione delle informazioni su schermo.

Manuale gioco

Visualizza il manuale di istruzione all'interno del gioco.

Modalità foto

Scegli tra varie angolazioni della telecamera, quindi scatta una foto in formato JPEG. Puoi accedere alle foto da Memory Stick Duo™ tramite il menu Home del tuo sistema PSP™.

Riavvia gara

Avvia la gara corrente dall'inizio.

Esci dalla gara

Torna al Menu principale.

GIOCARE UNA PARTITA

CORSA ANTIGRAVITAZIONALE FX400, 2207: LE SQUADRE

Squadra	Velocità	Accelerazione	Manovrabilità	Scudo
 FEISAR	7	8	10	8
 Ag systems	7	9	9	8
 Assegai	8	8	9	7
 EG-X	8	9	7	7
 Piranha	10	6	6	9
 Qirex	8	7	8	9
 Triakis	9	6	6	10
 Gotekl 45	7	10	7	8

TIPI DI TRACCIATO

In WipEout® Pulse ogni tracciato prevede due varianti – la Corsa Bianca e la Corsa Nera. Le gare possono avere dimensioni, direzioni e layout diverso e pongono sfide differenti in base alla classe di velocità e al tipo di gara scelti.

CLASSI DI VELOCITÀ

In WipEout® Pulse ci sono quattro classi di velocità. La maggior parte degli eventi di gara si concentrano su una classe di velocità specifica. La classe di velocità di un evento può anche determinare quanti giri di corsa verranno compiuti. Le classi sono le seguenti:

Classe Veleno

Velocità media, ottima per i principianti. In genere gli eventi hanno una durata di 3 giri. Velocità massima: 462 km/h.

Classe Flash

Alta velocità, ottima per i giocatori di livello intermedio. In genere gli eventi hanno una durata di 4 giri. Velocità massima: 538 km/h.

Velocità Stoccata

Velocità molto alta, adatta a giocatori esperti. In genere gli eventi hanno una durata di 4 giri. Velocità massima: 657 km/h.

Classe Fantasma

Velocità estrema, per piloti leggendari. In genere gli eventi hanno una durata di 5 giri. Velocità massima: 793 km/h.

TIPI DI GARA

In WipEout® Pulse sono disponibili i seguenti tipi di gara:

Gara singola	Una gara su un circuito contro una serie completa di avversari, in genere con le armi attive. Sconfiggi i tuoi avversari per conquistare la medaglia.
Testa a testa	Una gara singola con due giocatori e grande competizione.
Torneo	Una serie di gare su numerosi circuiti contro una serie completa di avversari. Vinci punti a sufficienza in base alla tua posizione finale in ogni gara per conquistare il primo posto e aggiudicarti l'oro.
Prova a tempo	Una gara da solo contro l'orologio su un circuito singolo. Batti il tempo stabilito per vincere la medaglia.
Giro veloce	Un evento da solo in cui devi gareggiare per il tempo di giro migliore. Per vincere batti il tempo stabilito.
Zona	La tua nave accelera automaticamente e la velocità aumenta ogni dieci secondi. Ogni periodo di dieci secondi è detto una zona / zona. Sopravvivi il più a lungo possibile prima di schiantarti e supera una serie specificata di zone per vincere la medaglia.
Eliminatore	Corri per massacrare, non per posizionarti, in una gara singola contro una serie completa. Elimina un numero specificato di avversari per conquistare il premio.

ARMI E OGGETTI

Attorno ai tracciati ci sono serie di armi splendenti, a forma di X. Volaci sopra per raccogliere un'arma o un potenziamento, quindi premi il tasto  per servirtene. Sono disponibili i seguenti oggetti:

Pilota automatati



Per un breve tempo la tua nave verrà pilotata da un pilota virtuale esperto.

Scudo



Un forte scudo di energia circonda la tua nave per alcuni secondi, proteggendola dai danni.

Turbo



Una grande accelerazione della durata di alcuni momenti spingerà la tua nave in avanti a tutta velocità.

Razzi



Tre razzi spareranno dal muso della nave. Esplodono al contatto con altri piloti o sui confini del tracciato.

Missile



Un singolo potente missile verrà lanciato dal muso della nave. È possibile attivare un sistema di agganciamento per aumentare di molto la possibilità di centrare il bersaglio.

Cannone



Potrai sparare trenta raffiche di bombe protoniche di calibro pesante in serie. Tieni premuto il pulsante di fuoco per sparare tutte le raffiche in rapida successione.

Plasma



Dopo un breve periodo di caricamento, dal muso della tua nave verrà sparato un singolo proiettile di plasma. Per mirare è necessaria una certa abilità ma i colpi diretti causano una grande quantità di danni.

Terremoto



Dal muso della nave si irradia un terremoto devastante che danneggia tutto ciò incontra sul suo tragitto.

Mine



Quando vengono usate, dietro la nave del giocatore vengono scaricate 5 mine che gli avversari devono evitare. Le mine esplodono dopo un breve ritardo e all'impatto con un'altra nave.

Bomba



Una grossa bomba viene sganciata sul tracciato e vi resta finché una nave non passa sufficientemente vicino per farla esplodere o fino allo scadere del tempo impostato - in ogni caso, aspettati una detonazione potente.

Shuriken



Un proiettile tagliente a forma di disco che viene sparato dal muso della nave; danneggia le altre navi e rimbalza su di esse o sui lati del tracciato fino allo scadere del tempo. Si distrugge in una piccola esplosione.

Repulsore



Questa arma di disturbo agisce su un'area molto grande attorno alla nave, causa danni a tutti i rivali nell'area e li butta fuori dalla pista.

Sanguisuga



Un'arma con parassita si aggancia alla nave più vicina e ne succhia l'energia fino a interrompere la connessione.

ASSORBIRE LE ARMI

Quando l'energia dello scudo della tua nave si esaurisce, premi il tasto  per assorbire l'oggetto o l'arma attuali. Oggetti diversi recuperano quantità diverse di energia. La scelta strategica di dare usare un'arma o un oggetto o assorbirli per reintegrare l'energia può fare la differenza tra il trionfo e una sconfitta.

AEROFRENI

Ogni nave dispone di sofisticati aerofreni a bordo per aiutarti a mano varla nelle curve strette. Utilissimi alle alte velocità, i piloti che sanno usare gli aerofreni hanno una possibilità di successo molto superiore.

MAG-STRIP

La stagione 2207 vede l'introduzione di una tecnologia totalmente nuova nel mondo delle gare anti-gravità: il tracciato mag-strip. Sulle sezioni mag-strip di un circuito, potenti campi elettromagnetici tengono le navi incollate alla superficie mentre il tracciato sale in verticale o compie giri vertiginosi. Quando entra in una sezione mag-strip, la tua nave non rallenta ma la manovrabilità può cambiare leggermente.

RECUPERO DELLA NAVE

Persino i migliori piloti antigravitazionali a volte possono pretendere troppo da se stessi e la loro navicella può schizzare dal tracciato dopo un salto alto o un improvviso aumento di velocità. Nel caso questo dovesse accaderti, il rapidissimo servizio di recupero AG Salvage Shuttles rimetterà la tua nave in gara in un batter d'occhio. Ciononostante, avrai perso secondi preziosi e dovrai impegnarti al massimo per farcela.

GABBIA ECS

La gabbia ECS (Entertainment Confinement Systems) circonda la maggior parte delle sezioni del tracciato. Lo scopo è proteggere gli spettatori e l'ambiente generale dai veicoli spaziali e dal fuoco delle armi, non proteggere te. Se la colpisci, subirà danni. Ricorda che la gabbia non è ovunque e se in qualche sezione ti allontani troppo dal tracciato, avrai bisogno del servizio di recupero.

GHOST

Ottieni un buon tempo di giro in un evento Prova a tempo o in un Giro veloce e vedrai apparire una nave ghost con cui potrai misurare le tue prestazioni. Negli eventi Prova a tempo e Giro veloce, il menu Pausa contiene un'opzione per disattivare le navi ghost. Le navi Ghost create negli eventi Prova a tempo saranno disponibili negli eventi Giro veloce e vice versa. Le navi Ghost possono essere salvate al termine di una gara in base alle tue prestazioni.

FEDELTA' DELLA NAVE

Il sistema di tracciamento della fedeltà è una novità assoluta di WipEout® Pulse. In ogni gara i piloti guadagnano punti fedeltà per la nave usata. I punti fedeltà vengono assegnati in base alle prestazioni in gara. Quando i punti fedeltà di una nave raggiungono un certo livello, verrai automaticamente premiato con bonus. Tieni d'occhio il contatore della fedeltà che appare al termine di ogni evento di gara per farti un'idea dello stato del tuo livello di fedeltà per la nave corrente. I livelli dei punti fedeltà possono essere visualizzati nella sezione "Statistiche" del menu Profilo.

MUSIC CREDITS

All music credits reproduced as supplied. MIST 'Smart Systems'. Written and produced by M.Kaye and L.Davenport. © 2007 Soul'r. p 2007 Copyright control. BOOKA SHADE 'Steady Rush'. Words & music: Booka Shade. Published by: Mila Publishing 2007. Licensed from: Perky Park Music. Loco Dice 'City Lights (Martin Buttrich remix) PSP Cut'. Written & Produced by Loco Dice and M.Buttrich. Remix and Additional Production by Martin Buttrich for Hope Management Ltd. Published by Copyright Control / EMI Music (world ex gas)/ Universal Music Publishing GmbH (GSA). p Four Twenty Recordings Ltd 2003. Licensed courtesy of Four Twenty Recordings Ltd. DJ Fresh - X-Project (100% Pure Mix) Written, Produced, Mixed and Arranged by Daniel Stein p & © Breakbeat Kaos 2007 Published by Bucks Music Group Limited. Stanton Warriors 'Tokyo' Written and produced by Stanton Warriors. Published by Punks Publishing. p & © 2007 Stanton Warriors Ltd. Licensed from Punks Music Ltd. Aphex Twin 'Fenix Funk 5 [wipeout edit]' Written, performed and produced by Richard.D.James at Newington Causeway Bank studios, London. Published by Chrysalis Music Ltd. Licensed from Rephlex. Dopamine 'Flat Out' Written & produced by Matt Goddard Published by copyright control.p & © 2007 Dopamine. MoveYa! & Steve Lavers 'Chemical' Written & produced by Martin Catling & Steve Lavers (Move Ya! & Steve Lavers) Audio Bug Records. Copyright Control 2007. Licensed courtesy of Audio Bug Records. B Phreak & Groove Allegiance 'Break ya self - Wipeout mix' Written & Produced by Bernie Ott, Jonny Strinati & Chris Hughes. Published by Copyright Control. Licensed Courtesy of Splank! Records. Rennie Pilgrem & BLIM 'Slingshot - Wipeout mix' Written & Produced by Rennie Pilgrem & G Cooke. Published by Bisbal Music/Westbury Music & Blim Publishing/Westbury Music. p & © TCR Recordings Ltd. Recorded at The Studio Of Kings London. Ed Rush, Optical & Matrix 'Frontline' Written and produced by J. Quinn, M. Quinn and B. Settle. Published by Copyright Control/Virus Music.

NEDERLANDS

MEMORY STICK DUO™

Als je je spelinstellingen en vorderingen wilt opslaan, plaats je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van je PSP™-systeem. Je kunt spelgegevens laden van dezelfde of een andere Memory Stick Duo™ met spelgegevens van WipEout® Pulse. Controleer of er voldoende ruimte beschikbaar is op de Memory Stick Duo™ voordat je begint te spelen.

De ruimte die WipEout® Pulse nodig heeft om gegevens op te slaan, is afhankelijk van de capaciteit van de geplaatste Memory Stick Duo™. Hieronder vind je de minimale ruimte die is vereist voor gegevensopslag op de verschillende Memory Stick Duo™-producten:

32MB – 128MB = 480KB

256MB – 2GB = 544KB

DRAADLOZE (WLAN-) TOEPASSINGEN

Met softwaretitels die draadloze (WLAN-)toepassingen ondersteunen, kun je communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens downloaden en het opnemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos lokaal netwerk (Wireless Local Area Network - WLAN).

AD HOC-MODUS



De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN)-functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.

SPEL DELEN



Sommige softwaretitels kunnen een spel delen, waardoor de gebruiker bepaalde spelonderdelen kan delen met andere gebruikers die geen PSP™ Game in hun PSP™-systeem hebben.

INFRASTRUCTUURMODUS



De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-)functie waarmee het PSP™-systeem verbinding kan maken met een netwerk via een draadloos (WLAN-)toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk).

Om toegang te krijgen tot de Infrastructuurmodus heb je nog meer zaken nodig, zoals een abonnement bij een internetprovider, een netwerkkapparaat (bijvoorbeeld een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-)toegangspunt en een pc. Zie de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem voor meer informatie en details over het aansluiten.

OPMERKING: WipEout® Pulse ondersteunt de Ad Hoc-modus, Spel delen en Infrastructuurmodus. Zie de paragraaf Multiplayer en delen verderop in deze handleiding voor meer informatie.

RICHTINGSTOETSEN – VERPLAATSEN

In deze handleiding wordt **↑**, **↓**, **←**, **→**, etc. alleen gebruikt om de richting van de richtingstoetsen aan te geven, tenzij anders vermeld.

DE MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op **↑**, **↓**, **←** or **→** of gebruik de analoge joystick om een optie te selecteren en daarna op de **X**-toets om te bevestigen. Druk op de **○**-toets om terug te keren naar het vorige menuscherm.

STANDAARDBESTURING



← / →

↑ / ↓

×-toets

○-toets

⊙-toets

△-toets

L-toets

R-toets

L-toets + R-toets

START-toets

SELECT-toets

Sturen

Neus van het toestel omlaag/omhoog

Versnellen

Bonus absorberen

Bonus gebruiken

Achteromkijken

Linker remklep

Rechter remklep

Vol op de rem

Pauzeren

Camerastandpunt veranderen

OPMERKING: in het onderdeel Besturing in het menu Opties kun je andere controllerconfiguraties kiezen. Zie de paragraaf 'Opties' verderop in deze handleiding voor meer informatie.

AANVULLENDE BESTURING



Volledige draai om lengteas naar links (als toestel na sprong in de lucht is)



Volledige draai om lengteas naar rechts (als toestel na sprong in de lucht is)



Zijwaarts naar links



Zijwaarts naar rechts

OPMERKING: een succesvolle draai om de lengteas levert een aanzienlijke snelheidsverhoging op, maar verbruikt wel wat energie. Je kunt zo'n draai niet uitvoeren als je niet genoeg energie hebt.

HET SPELSCHERM



- | | |
|-------------------------|------------------------------|
| 1. Huidige positie | 6. Totaal aantal ronden |
| 2. Aantal tegenstanders | 7. Stuwkrachtniveau |
| 3. Huidige rondetijd | 8. Energieniveau |
| 4. Snelste ronde | 9. Snelheid |
| 5. Huidige ronde | 10. Huidig wapen of voorwerp |

HOOFDMENU



AAN DE SLAG

Wipeout® Pulse gebruikt profielen om je vorderingen en spelinstellingen op te slaan. Tijdens het opstarten wordt automatisch het laatst opgeslagen profiel geladen van de Memory Stick Duo™ en zie je een kort filmpje. Druk op de -toets om het filmpje over te slaan en het hoofdmenu te openen.

Als er geen profiel wordt gevonden, zie je het volgende bericht: 'No profile found on Memory Stick Duo™. Would you like to create a profile now?' (Geen profiel gevonden op de Memory Stick Duo™. Wil je een profiel aanmaken?) Door het aanmaken van een profiel wordt de automatische opslagfunctie geactiveerd. Je vorderingen worden automatisch opgeslagen na de meeste races en bij het verlaten van bepaalde menuschermen. Om een profiel aan te maken, voer je je naam en tag in en druk je op de -toets om het hoofdmenu te openen.

SPELTYPE RACECAMPAGNE

Een racecampagne is een uitgebreide serie races, verdeeld over tientallen roosters. Elk rooster bestaat uit cellen en iedere cel bevat een unieke race. Bij de start van de campagne is slechts één rooster beschikbaar. Markeer een beschikbaar rooster en druk op de -toets om het te openen.

Markeer binnen het geselecteerde rooster een cel voor informatie over de betreffende race, zoals de snelheidsklasse, het aantal tegenstanders, de parkoers waarop je racet en de doelen die je moet behalen om goud, zilver of brons te winnen. Als de race computergestuurde tegenstanders bevat, kun je met de -toetshun niveau aanpassen. Druk op de -toets om de race te starten.

Door goud, zilver of brons te winnen, krijg je toegang tot de aangrenzende cellen in het rooster. Probeer toegang te krijgen tot alle cellen in alle roosters!

SPELTYPE RACEBOX

SOLOSPEL

Vlieg een individuele race met je eigen instellingen.

Pas onderstaande instellingen aan (afhankelijk van het geselecteerde racetype):

Race Type	Kies uit Enkele race, Een-tegen-een, Race tegen de klok, Baanrecord, Toernooi, Zone of Eliminator.
Snelheidsklasse	Kies uit Venom, Flash, Rapier of Phantom.
Wapens	Zet de wapens aan of uit.
Computerniveau	Kies uit makkelijk, normaal of moeilijk.

Als de race-instellingen naar wens zijn, druk je op de -toets om het scherm parkoers selecteren te openen. Kies een parkoers en druk op de -toets om het scherm team kiezen op te roepen. Kies een FX400 raceteam en druk op de -toets om naar de startopstelling te gaan.

OPMERKING: niet alle parkoersen zijn direct beschikbaar. Voltooi evenementen in het speltype Racecampagne om nieuwe parkoersen vrij te spelen voor het speltype Racebox.

ROOSTER LADEN

Laad een eigen rooster dat is opgeslagen op de Memory Stick Duo™. Na het laden kun je een eigen rooster op dezelfde manier spelen als de roosters in de racecampagne. Je voortgang en gewonnen medailles worden opgeslagen voor dat rooster, maar je statistieken worden bijgewerkt in je profiel.

ROOSTER AANPASSEN

Creëer je eigen rooster. Elke cel in het rooster staat voor een enkele race. Markeer een lege cel en druk op de -toets om de instellingen voor het evenement (zoals het racetype, de snelheidsklasse en aantal computertegenstanders) te bekijken en aan te passen.

Als instellingen naar je zin zijn, bevestig je door op de -toets te drukken en het scherm Parkoers selecteren te openen. Kies het parkoers de race en druk op de -toets om de race op te slaan in het rooster. Als je klaar bent met het aanpassen van een eigen rooster, druk je de -toets om het menu Rooster aanpassen te openen. Hier kun het rooster opslaan, een naam geven, het aantal gewonnen medailles terugzetten op nul of de vorderingen binnen het rooster wissen.

MULTIPLAYER & DELEN

ONLINE (INFRASTRUCTUURMODUS)

Gebruik de Infrastructuurmodus om te racen tegen andere WipEout® Pulse-piloten uit de hele wereld. Selecteer een netwerkverbinding en druk op de -toets om toegang te krijgen tot de WipEout® Pulse online-servers. Je moet inloggen bij de WipEout® Pulse-servers om te kunnen racen via de Infrastructuurmodus. Als je je inloggegevens hebt ingevoerd, druk je op de -toets om te bevestigen en het online-menu te openen.

ONLINE-MENU

SPEL AANMAKEN

Maak een nieuwe race aan. Pas de race-instellingen aan en kies een parkoers en een toestel. Ga de lobby binnen en wacht tot andere spelers zich melden. Druk op de -toets als je klaar bent om te racen.

MEEDOEN

Neem deel aan een race die door een andere speler is gecreëerd. Kies een race uit de lijst met beschikbare races en druk op de -toets om te bevestigen. Kies een toestel en ga de lobby binnen. De race begint als de host deze start.

Na de race keren de spelers terug naar de lobby waar verdere opties worden getoond.

GEBRUIKERSOVEREENKOMST LEZEN

Bekijk de gebruikersvoorwaarden voor het online spelen van WipEout® Pulse.

AFMELDEN

Keer terug naar het hoofdmenu.

AD HOC-MODUS & DELEN

In de Ad hoc-modus kunnen twee of meer spelers tegen elkaar racen via een draadloze (WLAN)-verbinding tussen hun PSP™-systemen. Volg de aanwijzingen voor het creëren van of meedoen aan spellen in de Ad hoc-modus, zoals beschreven in de paragraaf Online (Infrastructuurmodus) eerder in deze handleiding.

GEGEVENS SYNCHRONISEREN

Met de functie gegevens synchroniseren kun je op een Memory Stick Duo™ opgeslagen records en eigen roosters delen. Je ziet een lijst met andere WipEout® Pulse-spelers die deze functie gebruiken. Selecteer een speler om gegevens mee te delen en kies de te delen gegevens. Als de andere speler gegevens met je wil delen en heeft bepaald welke gegevens hij wil delen, moeten beide spelers de -toets indrukken om de uitwisseling te starten.

ONLINE ACCOUNT

Voer de gegevens van je online-account in. Hierdoor wordt de optie Automatisch inloggen op de WipEout® Pulse online-servers geactiveerd. Automatisch inloggen is sneller dan handmatig inloggen en is handig als je vaak online speelt.

AUTOMATISCH INLOGGEN ACTIVEREN

Als je automatisch inloggen hebt ingeschakeld, dan moet je de eerste keer handmatig een verbinding maken met de WipEout® Pulse online-servers om automatisch inloggen te activeren. Als je iets wijzigt aan je inloggegevens voordat je de volgende keer inlogt, dan wordt automatisch inloggen uitgeschakeld en moet je handmatig inloggen. Na succesvol handmatig inloggen is automatisch inloggen weer geactiveerd.

PROFIEL

PROFIEL BEHEREN AANMAKEN

Een nieuw spelersprofiel aanmaken. De volgende mededeling verschijnt: 'You will lose any unsaved data if you proceed to create a new profile. Are you sure you want to create this profile?' (Alle niet-opgeslagen gegevens gaan verloren als je een nieuw profiel aanmaakt. Weet je zeker dat je dit profiel wilt aanmaken?) Selecteer Yes (ja) of No (nee) en druk op de -toets om te bevestigen. Als je Yes kiest, moet je een naam en een profiel tag invoeren.

LADEN

Laad een profiel dat is opgeslagen op de Memory Stick Duo™.

OPSLAAN

Sla Een profiel op op de Memory Stick Duo™.

WISSEN

Wis een profiel van de Memory Stick Duo™.

OPTIES

SPELOPTIES

VOLUME MUZIEK

Pas het volume van de muziek aan.

VOLUME GELUIDSEFFECTEN

Pas het volume van de geluidseffecten aan.

PLAYLIST

Bepaal of de muzieknnummers in vaste of willekeurige volgorde worden gespeeld.

CAMERA

Pas het standpunt van de camera aan.

DYNAMISCHE SCHERMINFO

Kies de scherminfo die tijdens de race wordt getoond.

MULTIPLAYER-TAGS

Bepaal of je de tag van andere spelers boven hun toestel wilt zien tijdens multiplayer-races.

GHOST-TOESTELLEN ZICHTBAAR

Bepaal of je ghost-toestellen wilt zien in een race tegen de klok en bij een poging een baanrecord te vestigen.

GHOST AUTOMATISCH LADEN

Bepaal of er automatisch een ghost van je toestel wordt geladen na de eerste ronde in een race tegen de klok.

TAAL

Kies de taal in het spel: Engels, Frans, Duits, Italiaans of Spaans.

BESTURING

Kies tussen een besturing met dubbele remkleppen of een enkele remklep, of kies Aangepast om de besturing handmatig aan te passen.

AANGEPASTE BESTURING

Kies tussen Dubbele remkleppen of Enkele remklep, markeer een actie en druk op de toets die je aan die actie wilt toewijzen. Als je tevreden bent met de aanpassingen, markeer je Accepteren en druk je op de -toets om te bevestigen.

EXTRA'S HANDLEIDING

Bekijk de handleiding in het spel.

SPEL DELEN

Stuur een demoversie van WipEout® Pulse naar een ander PSP™-systeem. Volg de instructies in beeld om de demo te delen.

CREDITS

Bekijk de credits van WipEout® Pulse.

RACETYPEN

Onderstaande racetypen zijn beschikbaar in WipEout® Pulse:

Enkele race	Een race op een parkoers met een compleet deelnemersveld, meestal met geactiveerde wapens. Versla je tegenstanders om de medaille te veroveren.
Een-tegen-een Toernooi	Een intense enkele race voor twee spelers. een serie races op verschillende parkoersen met een compleet deelnemersveld. Verzamel met je finishposities genoeg punten om in het eindklassement als eerste te eindigen en goud te winnen.
Race tegen de klok	Een solorace tegen de klok op een enkel parkoers. Verbeter de opgegeven racetijd om de medaille te winnen.
Baanrecord Zone	Een solorace waarin je rijdt om de snelste rondetijd te verbeteren. Je toestel accelereert automatisch en de snelheid neemt elke tien seconden toe. Elke periode van 10 seconden heet een zone. Overleef zolang mogelijk voor je crasht en voltooi een bepaald aantal zones om de medaille te krijgen.
Eliminator	Race om te doden en niet voor een finishpositie in een enkele race met een compleet deelnemersveld. Elimineer een bepaald aantal tegenstanders om de prijs te pakken.

WAPENS ABSORBEREN

Als het energieniveau van het pantser laag wordt, druk je op de -toets om de huidige bonus of het huidige wapen te absorberen.

MAGNEETSTRIPS

In het seizoen 2207 wordt een gloednieuwe technologie in de wereld van anti-gravity racen geïntroduceerd: de magneetstrip. Op delen van het parkoers met magneetstrips houdt een krachtig elektromagnetisch veld de voertuigen dicht bij het oppervlak, terwijl de baan recht omhoog schiet of een duizelingwekkende looping maakt. Je toestel wordt niet vertraagd door een magneetstrip, maar de controle verandert subtiel.

GHOST-VOERTUIGEN

Als je een snelle rondetijd neerzet in de speltypen Race tegen de klok of Baanrecord, verschijnt er een ghost-toestel om je mee te meten. In Race tegen de klok en Baanrecord bevat het pauzemenue een optie om ghost-toestellen uit te schakelen. Ghost-toestellen die zijn gecreëerd in Race tegen de klok zijn beschikbaar in het speltype Baanrecord en vice versa. Ghost-toestellen kunnen na afloop van de race worden opgeslagen, afhankelijk van je prestaties.

LOYALITEIT AAN TOESTEL

Nieuw in WipEout® Pulse is dat loyaliteit aan het toestel wordt beloond. Coureurs verdienen loyaliteitspunten voor het in een race gebruikt toestel. Deze punten worden toegewezen op basis van de raceprestaties. Als een toestel een bepaald aantal loyaliteitspunten heeft, ontvang je automatisch bonussen. Na elke race verschijnt de loyaliteitsbalk en zie je welk peil je hebt bereikt voor het toestel. Je kunt de loyaliteitspunten ook bekijken in het onderdeel Statistieken in het menu Profiel.

MUSIC CREDITS

All music credits reproduced as supplied. MIST 'Smart Systems'. Written and produced by M.Kaye and L.Davenport. © 2007 Soul'r. p 2007 Copyright control. BOOKA SHADE 'Steady Rush'. Words & music: Booka Shade. Published by: Mila Publishing 2007. Licensed from: Perky Park Music. Loco Dice 'City Lights (Martin Buttrich remix) PSP Cut'. Written & Produced by Loco Dice and M.Buttrich. Remix and Additional Production by Martin Buttrich for Hope Management Ltd. Published by Copyright Control / EMI Music (world ex gas)/ Universal Music Publishing GmbH (GSA). p Four Twenty Recordings Ltd 2003. Licensed courtesy of Four Twenty Recordings Ltd. DJ Fresh - X-Project (100% Pure Mix) Written, Produced, Mixed and Arranged by Daniel Stein p & © Breakbeat Kaos 2007 Published by Bucks Music Group Limited. Stanton Warriors 'Tokyo' Written and produced by Stanton Warriors. Published by Punks Publishing. p & © 2007 Stanton Warriors Ltd. Licensed from Punks Music Ltd. Aphex Twin 'Fenix Funk 5 [wipeout edit]' Written, performed and produced by Richard.D.James at Newington Causeway Bank studios, London. Published by Chrysalis Music Ltd. Licensed from Rephlex. Dopamine 'Flat Out' Written & produced by Matt Goddard Published by copyright control.p & © 2007 Dopamine. MoveYa! & Steve Lavers 'Chemical' Written & produced by Martin Catling & Steve Lavers (Move Ya! & Steve Lavers) Audio Bug Records. Copyright Control 2007. Licensed courtesy of Audio Bug Records. B Phreak & Groove Allegiance 'Break ya self - Wipeout mix' Written & Produced by Bernie Ott, Jonny Strinati & Chris Hughes. Published by Copyright Control. Licensed Courtesy of Splank! Records. Rennie Pilgrem & BLIM 'Slingshot - Wipeout mix' Written & Produced by Rennie Pilgrem & G Cooke. Published by Bisbal Music/Westbury Music & Blim Publishing/Westbury Music. p & © TCR Recordings Ltd. Recorded at The Studio Of Kings London. Ed Rush, Optical & Matrix 'Frontline' Written and produced by J. Quinn, M. Quinn and B. Settle. Published by Copyright Control/Virus Music.

PORTUGUÊS

MEMORY STICK DUO™

Para guardares as definições do jogo e progredires, introduz um Memory Stick Duo™ na ranhura para Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Os dados do jogo guardados podem ser carregados a partir do mesmo Memory Stick Duo™ ou de qualquer Memory Stick Duo™ que contenha dados de WipEout® Pulse guardados anteriormente. Certifica-te de que existe espaço livre suficiente no Memory Stick Duo™ antes de começares a jogar.

A quantidade mínima de espaço livre necessária para guardar dados de WipEout® Pulse varia consoante a capacidade do Memory Stick Duo™ introduzido. A quantidade mínima de espaço livre necessária para os Memory Stick Duo™ oficiais de diferentes capacidades encontra-se listada a seguir:

32MB – 128MB = 480KB

256MB – 2GB = 544KB

FUNCIONALIDADES WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportem a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem ao utilizador comunicar com outros sistemas PSP™, transferir dados e competir com outros utilizadores através da ligação a uma rede local (WLAN).

MODO AD HOC



O Modo Ad Hoc é uma funcionalidade Wireless (WLAN) que permite que dois ou mais sistemas PSP™ individuais comuniquem directamente uns com os outros.

PARTILHA DE JOGO



Alguns títulos de software incluem funcionalidades de Partilha de Jogo que permitem ao utilizador partilhar funcionalidades específicas do jogo com outros utilizadores que não possuam um PSP™ Game no seu sistema PSP™.

MODO DE INFRA-ESTRUTURA



O Modo de Infra-estrutura é uma funcionalidade Wireless (WLAN) que permite ao sistema PSP™ ligar-se a uma rede através de um Ponto de Acesso Wireless (WLAN) (um dispositivo utilizado para estabelecer ligação a uma rede Wireless). Para acederes às funcionalidades do Modo de Infra-estrutura precisas de vários itens adicionais, incluindo uma subscrição a um Fornecedor de Serviços de Internet, um dispositivo de rede (por exemplo, um Router ADSL Wireless), um Ponto de Acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para mais informações e detalhes sobre configuração, consulta o Manual de Instruções do sistema PSP™.

ATENÇÃO: WipEout® Pulse suporta o Modo Ad Hoc, o Modo de Partilha de Jogo, e o Modo de Infra-estrutura. Consulta a secção "Multiplayer & Sharing (Multijogadores e Partilha)" deste manual para mais detalhes.

BOTÕES DE DIRECÇÃO – MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, → etc. são utilizados para denotar a direcção tanto dos botões de direcção como do painel analógico, salvo indicação em contrário.

UTILIZAÇÃO DOS ECRÃS DE MENU

Prime os botões ↑, ↓, ← ou → para realçar uma opção, depois prime o botão × para confirmares. Para regressares ao ecrã de menu anterior, prime o botão ○.

CONTROLOS PREDEFINIDOS



← / →

↑ / ↓

Botão ×

Botão ○

Botão □

Botão Δ

Botão L

Botão R

Botão L + botão R

Botão START (iniciar)

Botão SELECT (seleccionar)

Dirigir

Apontar o nariz da nave para baixo/cima

Acelerar

Absorver reforço

Utilizar reforço

Olhar para trás

Travão aerodinâmico esquerdo

Travão aerodinâmico direito

Travão a fundo

Pausa

Mudar perspectiva

NOTA: Opções alternativas de configuração do controlo estão disponíveis através da secção Controlos (Controlos) do Menu Options (Opções). Para mais informações, consulta a secção "Opções" descrita mais à frente neste manual.

CONTROLOS ADICIONAIS



Volta em torno do eixo longitudinal para a esquerda (quando a nave está no ar após um salto)



Volta em torno do eixo longitudinal para a direita (quando a nave está no ar após um salto)

Botão , botão

Deslocamento lateral para a esquerda

Botão , botão

Deslocamento lateral para a direita

NOTA: A realização de uma volta em torno do eixo longitudinal gasta uma pequena quantidade de energia do escudo da tua nave, mas se for bem feita ganhas um breve impulso de velocidade. Não podes realizar uma volta em torno do eixo longitudinal se a tua nave não possuir energia de escudo suficiente.

INTRODUÇÃO

WipEout® Pulse usa perfis para guardar os teus progressos e definições de jogo. No arranque, o último profile (perfil) a ser gravado é automaticamente carregado a partir do Memory Stick Duo™, e um pequeno filme introdutório é reproduzido. Prime o botão para saltares o filme e o Main Menu (Menu Principal) é apresentado.

Se não forem encontrados quaisquer perfis, a seguinte mensagem é apresentada:

"Não foi encontrado nenhum perfil no Memory Stick Duo™. Queres criar um perfil agora?"

A criação de um profile (perfil) activa a função de gravação automática, que guarda automaticamente os teus progressos após a maioria das corridas e quando saíres de alguns ecrãs de menu. Para criares um profile (perfil), introduz o teu name (nome) e tag (nick), depois prime o botão para acederes ao Main Menu (Menu Principal).

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

MODO RACE CAMPAIGN (CAMPANHA DE CORRIDAS)

O Modo Race Campaign (Campanha de Corridas) é uma série extensiva de corridas distribuída por uma série de grelhas. Cada grelha é constituída por células e cada célula contém uma corrida exclusiva. Apenas uma grelha está desbloqueada no início da campaign (campanha). Realça uma grelha entre as disponíveis e prime o botão para lhe acederes.

Dentro da grelha escolhida, realça uma célula para veres os detalhes do evento que contém, incluindo a sua speed class (classe de velocidade), o número de opponents (adversários) que irão competir, a track (pista) onde irás correr e os objectivos que precisas de atingir para chegares a gold (ouro), silver (prata) ou bronze no evento. Se a corrida incluir adversários controlados pelo computador, prime o botão  para ajustares a respectiva dificuldade. Prime o botão  para iniciares o evento.

Se chegares a gold (ouro), silver (prata) ou bronze num evento, desbloqueias as células adjacentes na grelha. Tens o que é preciso para desbloquear todas as células, em todas as grelhas?

MODO RACEBOX (CAIXA DE CORRIDA)

SINGLE PLAYER (UM JOGADOR)

Voa numa corrida individual feita de acordo com as tuas especificações.

Ajusta as seguintes definições da corrida (as definições podem variar consoante o Race Type (Tipo de Corrida) seleccionado):

Race Type (Tipo de Corrida)	Escolhe entre Single Race (Corrida Individual), Head to Head (Frente-a-frente), Time Trial (Teste Cronometrado), Speed Lap (Volta e Velocidade), Tournament (Torneio), Zone (Zona) ou Eliminator (Eliminatória).
Speed Class (Classe de Velocidade)	Escolhe entre Venom (Veneno), Flash, Rapier (Florete) ou Phantom (Fantasma).
Weapons (Armas)	Activa ou desactiva as weapons (armas).
AI Difficulty (Dificuldade da IA)	Escolhe entre easy (fácil), medium (intermédia) ou hard (difícil)

Quando as definições da corrida tiverem sido ajustadas a teu gosto, prime o botão  para confirmares e acederes ao Ecrã Track Select (Seleccção de Pista). Escolhe uma pista e prime o botão  para acederes ao Ecrã Team Select (Seleccção de Equipa). Escolhe uma equipa de corridas de FX400 e prime o botão  para ires para a grelha.

NOTA: Nem todas as pistas estão disponíveis inicialmente. A conclusão com êxito dos eventos no Modo Race Campaign (Campanha de Corridas) desbloqueia novas pistas que podes dominar no Modo Racebox (Caixa de Corrida).

LOAD GRID (CARREGAR GRELHA)

Carrega uma grelha personalizada e previamente gravada no Memory Stick Duo™. Depois de carregada, a grelha personalizada pode ser jogada da mesma forma que as grelhas do Modo Race Campaign (Campanha de Corridas). Os progressos feitos e as medalhas ganhas são guardados na grelha, mas as tuas estatísticas serão também actualizadas no teu profile (perfil).

EDIT GRID (EDITAR GRELHA)

Cria a tua própria grelha personalizada. Cada uma das células da grelha representa uma corrida individual. Realça uma célula vazia e prime o botão  para veres e ajustares as definições desse evento, incluindo o race type (tipo de corrida), a speed class (classe de velocidade) e o número de AI opponents (adversários com IA) em pista. Quando as definições da corrida tiverem sido ajustadas a teu gosto, prime o botão  para confirmares e acederes ao Ecrã Track Select (Seleção de Pista). Escolhe a pista onde o evento deverá ter lugar, depois prime o botão  para guardares o evento na grelha.

Quando tiveres terminado de editar uma grelha personalizada, prime o botão  para acederes ao Menu Edit Grid (Editar Grelha), onde podes guardar a grelha, atribuir-lhe um nome, repor a zero o número de medalhas ganhas ou reiniciar os progressos feitos na grelha.

MODO MULTIPLAYER & SHARING (MULTIJOGADORES E PARTILHA) ONLINE (INFRASTRUCTURE) (ON-LINE (INFRA-ESTRUTURA))

Compete contra outros pilotos de WipEout® Pulse espalhados pelo globo através do Modo Infra-estrutura.

Escolhe uma Ligação à Rede e prime o botão  para confirmares e acederes aos servidores on-line de WipEout® Pulse. Tens de iniciar a sessão nos servidores de WipEout® Pulse para correres através do Modo Infra-estrutura. Depois de introduzires os teus dados de início de sessão, prime o botão  para confirmares e acederes ao Menu Online (On-line).

MENU ONLINE (ON-LINE)

Create Game (Criar Jogo)

Cria um novo evento. Ajusta as definições da corrida, depois escolhe uma pista e uma nave para competires. Entra na sala de jogos e espera que outros jogadores se juntem a ti. Quando estiveres pronto para correr, prime o botão .

Join Game (Juntar-se a Um Jogo)

Compete num evento criado por outro jogador. Escolhe uma corrida a partir da lista de eventos disponíveis e prime o botão  para confirmares. Escolhe uma nave e entra na sala de jogos. A corrida começa quando o jogador anfitrião estiver pronto.

Quando a corrida terminar, os jogadores regressam à sala de jogos, onde serão disponibilizadas mais opções.

Read EULA (Ler o Contrato de Licença do Utilizador Final)

Vê o Contrato de Licença do Utilizador Final para jogares WipEout® Pulse on-line.

Quit Online (Sair do Modo On-line)

Regressa ao Main Menu (Menu Principal).

MODO AD HOC & SHARING (E PARTILHA)

O Modo Ad Hoc permite que dois ou mais jogadores compitam através de uma ligação Wireless (WLAN) entre os seus sistemas PSP™. Para mais informações sobre a criação ou adesão a um jogo no Modo Ad Hoc, segue as directrizes para a criação e adesão a um jogo descritas na secção "Online (Infrastructure)" (On-line (Infra-estrutura)) mais atrás neste manual.

SYNC DATA (SINCRONIZAR DADOS)

Uma lista de outros jogadores de WipEout® Pulse que estejam a utilizar esta função é apresentada. Selecciona um jogador com quem queiras partilhar os dados e escolhe os dados que queres partilhar. Quando o outro jogador tiver optado por partilhar contigo e tiver escolhido os dados que quer partilhar, cada jogador tem de premir o botão  para confirmar e começar a transferência.

ONLINE ACCOUNT (CONTA ON-LINE)

Introduz os dados da tua online account (conta on-line) para activares o auto-login (início de sessão automático) nos servidores on-line de WipEout® Pulse. O auto-login (início de sessão automático) é mais rápido do que o início de sessão manual e é bastante útil se jogares muito on-line.

ACTIVAR O INÍCIO DE SESSÃO AUTOMÁTICO

Se activaste o auto-login (início de sessão automático), tens de te ligar manualmente aos servidores on-line de WipEout® Pulse antes de o auto-login (início de sessão automático) ser activado.

Se algum dos teus dados de início de sessão for alterado antes do teu próximo início de sessão, o auto-login (início de sessão automático) será desactivado e tens de fazer o início de sessão manualmente. Quando o início de sessão manual tiver sido concluído com êxito, o auto-login (início de sessão automático) é novamente activado.

PROFILE (PERFIL)

MANAGE PROFILE (GERIR PERFIL)

CREATE (CRIAR)

Cria um novo perfil de jogador. A seguinte mensagem é apresentada: "Perdes todos os dados não gravados se continuares e criares um novo perfil. Tens a certeza de que queres criar este perfil?"

Escolhe entre "Sim" ou "Não" e prime o botão  para confirmares. Se escolheres "Sim", é-te pedido que introduzas o teu name (nome) e um tag (nick) de profile (perfil).

LOAD (CARREGAR)

Carrega um profile (perfil) de jogador previamente gravado no Memory Stick Duo™.

SAVE (GUARDAR)

Guarda um profile (perfil) de jogador no Memory Stick Duo™.

DELETE (ELIMINAR)

Elimina um profile (perfil) de jogador previamente gravado no Memory Stick Duo™.

OPTIONS (OPÇÕES)

GAME OPTIONS (OPÇÕES DE JOGO)

MUSIC VOLUME (VOLUME DA MÚSICA)

Ajusta o volume da música.

SFX VOLUME (VOLUME DOS EFEITOS SONOROS)

Ajusta o volume dos efeitos sonoros.

MUSIC PLAYLIST (PLAYLIST DE MÚSICA)

Escolhe se as faixas de música são reproduzidas por ordem sequencial (sequencial) ou random (aleatória) durante o jogo.

CAMERA (CÂMARA)

Ajusta a perspectiva predefinida da camera (câmara).

DYNAMIC HUD (PAINEL DINÂMICO)

Escolhe o estilo do Heads Up Display (painel de instrumentos) durante o jogo.

MULTIPLAYER TAGS (NICKS MULTIJOGADORES)

Escolhe se queres ver os tags (nicks) dos outros jogadores sobre as suas naves durante as corridas multijogadores.

GHOST SHIPS VISIBLE (NAVES FANTASMA VISÍVEIS)

Escolhe se pretendes ver as naves ghost (fantasma) durante os eventos Time Trial (Teste Cronometrado) e Speed Lap (Volta e Velocidade).

AUTO LOAD GHOST (CARREGAR AUTOMATICAMENTE FANTASMA)

Escolhe se um ghost (fantasma) da tua nave é automaticamente carregado após a primeira volta dos eventos Time Trial (Teste Cronometrado).

LANGUAGE (IDIOMA)

Escolhe um idioma do ecrã entre inglês, francês, alemão, italiano e castelhano.

CONTROLS (CONTROLOS)

Escolhe entre os esquemas de controlo Dual Airbrake (Travão Aerodinâmico Duplo) ou Single Airbrake (Travão Aerodinâmico Individual), ou escolhe Custom (Personalizar) para acederes ao Ecrã Custom (Personalizar) Controlos e personalizares os controlos manualmente.

ECRÃ CUSTOM (PERSONALIZAR) CONTROLOS

Escolhe entre Dual Airbrake (Travão Aerodinâmico Duplo) ou Single Airbrake (Travão Aerodinâmico Individual), depois realça uma acção e prime o botão a que pretendes atribuir essa acção. Quando estiveres satisfeito com os ajustes feitos, realça "Accept" (Aceitar) e prime o botão  para confirmares.

EXTRAS

INSTRUCTION MANUAL (MANUAL DE INSTRUÇÕES)

Vê o instruction manual (manual de instruções) do jogo.

GAMESHARE (PARTILHA DE JOGO)

Envia uma versão demo de WipEout® Pulse para outro sistema PSP™. Segue as instruções no ecrã para partilhares a demo.

CREDITS (FICHA TÉCNICA)

Ver credits (ficha técnica) de WipEout® Pulse.

JOGAR O JOGO

TIPOS DE CORRIDAS

Os seguintes tipos de corridas estão disponíveis em WipEout® Pulse:

Single Race (Corrida Individual)	Uma corrida num único circuito contra uma grelha completa de adversários, normalmente com as armas activadas. Vence os teus adversários para obteres a medalha.
Head-to-Head (Frente-a-frente)	Uma corrida individual para dois jogadores de rivalidade intensa.
Tournament (Torneio)	Uma série de corridas através de vários circuitos contra uma grelha completa de adversários. Vence pontos suficientes com base na tua posição final em cada corrida para chegares ao primeiro lugar da geral e lebares o ouro.
Time Trial (Teste Cronometrado)	Uma corrida a solo contra o relógio num único circuito. Vence o tempo de corrida indicado para ganhares a medalha.
Speed Lap (Volta e Velocidade)	Um evento a solo onde tens de correr pela melhor volta. Bate o tempo de volta indicado para seres bem sucedido.
Zone (Zona)	A tua nave acelera automaticamente e a velocidade aumenta a cada dez segundos. Cada período de dez segundos é chamado de zone (zona). Sobrevive o máximo de tempo possível antes de colidires e passa um número certo de zonas para ganhares a medalha.
Eliminator (Eliminatória)	Corrida pela vida, não pela posição, numa corrida individual contra uma grelha completa. Elimina um número certo de adversários para ganhares o prémio.

ABSORÇÃO DE ARMAS

Quando a energia do escudo da tua arma estiver em baixo, prime o botão  para absorveres o reforço ou arma detidos nesse momento.

FAIXAS MAG

A época de 2207 assiste à apresentação de uma nova tecnologia ao mundo das corridas antigravidade: a pista Faixa Mag. Nas secções da Faixa Mag de um circuito, potentes campos electromagnéticos agarram as naves próximo da superfície quando a pista dispara verticalmente para cima ou faz um estonteante looping superior. A tua nave não abranda ao entrar numa secção Faixa Mag, mas o seu manuseamento pode parecer-te subitamente diferente.

NAVES GHOST (FANTASMA)

Alcança um bom tempo de volta num evento Time Trial (Teste Cronometrado) ou Speed Lap (Volta e Velocidade) e uma nave ghost (fantasma) aparece para poderes comparar ambos os desempenhos. Nos eventos Time Trial (Teste Cronometrado) e Speed Lap (Volta e Velocidade), o Menu de Pausa contém uma opção para desactivar as naves ghost (fantasma). As naves ghost (fantasma) criadas nos eventos Time Trial (Teste Cronometrado) estarão disponíveis nos eventos Speed Lap (Volta e Velocidade) e vice-versa. As naves ghost (fantasma) podem ser guardadas no final de uma corrida consoante o teu desempenho na prova.

LEALDADE PARA COM A NAVE

Uma novidade em WipEout® Pulse é o controlo de lealdade para com a nave. Os pilotos ganham pontos de lealdade em cada corrida pela nave utilizada nessa corrida. Os pontos de lealdade são atribuídos com base no desempenho nas corridas. Quando os pontos de lealdade para com uma nave atingem um certo nível, és automaticamente recompensado com bónus. Fica atento ao indicador de lealdade que aparece no final de cada evento para teres uma ideia do ponto de situação do teu nível de lealdade para com a nave actual. Os níveis de pontos de lealdade também podem ser vistos na secção "Statistics" (Estatísticas) do Menu Profile (Perfil).

MUSIC CREDITS

All music credits reproduced as supplied. MIST 'Smart Systems'. Written and produced by M.Kaye and L.Davenport. © 2007 Soul'r. p 2007 Copyright control. BOOKA SHADE 'Steady Rush'. Words & music: Booka Shade. Published by: Mila Publishing 2007. Licensed from: Perky Park Music. Loco Dice 'City Lights (Martin Buttrich remix) PSP Cut'. Written & Produced by Loco Dice and M.Buttrich. Remix and Additional Production by Martin Buttrich for Hope Management Ltd. Published by Copyright Control / EMI Music (world ex gas)/ Universal Music Publishing GmbH (GSA). p Four Twenty Recordings Ltd 2003. Licensed courtesy of Four Twenty Recordings Ltd. DJ Fresh - X-Project (100% Pure Mix) Written, Produced, Mixed and Arranged by Daniel Stein p & © Breakbeat Kaos 2007 Published by Bucks Music Group Limited. Stanton Warriors 'Tokyo' Written and produced by Stanton Warriors. Published by Punks Publishing. p & © 2007 Stanton Warriors Ltd. Licensed from Punks Music Ltd. Aphex Twin 'Fenix Funk 5 [wipeout edit]' Written, performed and produced by Richard.D.James at Newington Causeway Bank studios, London. Published by Chrysalis Music Ltd. Licensed from Rephlex. Dopamine 'Flat Out' Written & produced by Matt Goddard Published by copyright control.p & © 2007 Dopamine. MoveYa! & Steve Lavers 'Chemical' Written & produced by Martin Catling & Steve Lavers (Move Ya! & Steve Lavers) Audio Bug Records. Copyright Control 2007. Licensed courtesy of Audio Bug Records. B Phreak & Groove Allegiance 'Break ya self - Wipeout mix' Written & Produced by Bernie Ott, Jonny Strinati & Chris Hughes. Published by Copyright Control. Licensed Courtesy of Splank! Records. Rennie Pilgrem & BLIM 'Slingshot - Wipeout mix' Written & Produced by Rennie Pilgrem & G Cooke. Published by Bisbal Music/Westbury Music & Blim Publishing/Westbury Music. p & © TCR Recordings Ltd. Recorded at The Studio Of Kings London. Ed Rush, Optical & Matrix 'Frontline' Written and produced by J. Quinn, M. Quinn and B. Settle. Published by Copyright Control/Virus Music.

РУССКИЙ

КАРТА MEMORY STICK DUO™

Чтобы получить возможность сохранять игру и параметры ее настройки, вставьте карту Memory Stick Duo™ в одноименное гнездо системы PSP™ и убедитесь, что на ней достаточно свободного пространства. Загрузить игру и параметры настройки можно с любой карты Memory Stick Duo™, содержащей необходимые данные.

Минимальный объем свободного пространства, необходимый для сохранения игры WipEout® Pulse зависит от емкости карты Memory Stick Duo™:

32МБ – 128МБ = 480КБ

256МБ – 2ГБ = 544КБ

БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.

ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ



Режим прямого соединения (Ad Hoc) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.

ПЕРЕДАЧА ДАННЫХ



В некоторых программных продуктах используется функция передачи данных (Game Sharing). Она позволяет передавать отдельные элементы игры другим пользователям системы PSP™, у которых нет диска PSP™ Game с игрой.

ТОЧКА ДОСТУПА



Режим точки доступа (Infrastructure Mode) позволяет осуществлять связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. Кроме того, может потребоваться действующий договор с поставщиком услуг доступа в Интернет. За более подробной информацией обращайтесь к документации системы PSP™.

ВНИМАНИЕ: игра WipEout® Pulse поддерживает режимы прямого соединения, передачи данных, и режим точки доступа. Подробнее об этом см. в разделе «Коллективная игра - Multiplayer & Sharing» данного Руководства пользователя.

КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ – ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В данном Руководстве символами , ,  и  обозначаются как кнопки направлений, так и движения мини-двойстика.

НАВИГАЦИЯ В МЕНЮ

Для выбора пунктов меню используйте кнопки , ,  или , для подтверждения выбора нажмите кнопку . Для возврата к предыдущему меню нажмите кнопку .

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ ПО УМОЛЧАНИЮ



Кнопка ← / →

Кнопка ↑ / ↓

Кнопка X

Кнопка B

Кнопка Y

Кнопка A

Кнопка L

Кнопка R

Кнопка L + R

Кнопка START

Кнопка SELECT

Курс

Тангаж

Увеличение тяги

Поглощение энергии предмета

Использование предмета

Взгляд назад

Левый тормоз

Правый тормоз

Торможение

Пауза

Смена ракурса

ПРИМЕЧАНИЕ: альтернативную конфигурацию команд управления можно выбрать в разделе Controls меню настройки (Options). Подробнее об этом см. в разделе, посвященном меню настройки.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ

←, →, ←

Бочка влево (когда болид в воздухе, после прыжка)

→, ←, →

Бочка вправо (когда болид в воздухе, после прыжка)

Кнопка **L**, кнопка **L**

Сдвиг влево

Кнопка **R**, кнопка **R**

Сдвиг влево

ПРИМЕЧАНИЕ: при выполнении бочки расходуется энергия, но в случае успеха вы получаете прибавку в скорости. Если энергии недостаточно – бочку выполнить нельзя.

НАЧАЛО ИГРЫ

В игре WipEout® Pulse данные о ваших достижениях и параметрах настройки сохраняются в учетных записях. При запуске игры автоматически загружается учетная запись (profile), последней сохраненная на карту Memory Stick Duo™, и отображается вступительный видеоролик. Чтобы пропустить ролик и перейти к главному меню, нажмите кнопку **X**.

Если учетная запись не обнаружена, вы увидите сообщение: "No profile found on Memory Stick Duo™. Would you like to create a profile now?" – «На карте Memory Stick Duo™ нет учетной записи игры. Создать новую учетную запись?»

При создании учетной записи будет включена функция автосохранения, позволяющая автоматически сохранять результаты после большинства гонок и при переходе к некоторым разделам меню. Для создания учетной записи (profile) введите свой псевдоним (name) и прозвище (tag), затем нажмите кнопку **X** для перехода к главному меню.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ - MAIN MENU

РЕЖИМ RACE CAMPAIGN

В этом режиме игры вы сможете принять участие в нескольких сериях гонок. В начале игры доступна только одна серия. Чтобы перейти к серии гонок, выберите соответствующую ячейку из доступных и нажмите кнопку **X**.

Выбрав одну из гонок серии, вы просмотрите ее описание - speed class (уровень сложности), opponents (число соперников), track (трасса) и задания, которые нужно выполнить, чтобы получить золотую, серебряную или бронзовую награду (gold, silver или bronze). Если в гонке участвуют управляемые компьютером оппоненты, нажмите кнопку **□**, чтобы указать уровень их мастерства. Еще раз нажмите кнопку **X**, чтобы начать гонку.

Заняв призовое место в гонке, вы получите доступ к другим гонкам, ячейки которых примыкают к ячейке этой гонки в таблице. Постарайтесь открыть доступ ко всем ячейкам во всех сериях гонок!

РЕЖИМ RACEBOX

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ИГРА - SINGLE PLAYER

Укажите параметры гонки и примите в ней участие.

Можно настроить следующие параметры гонки (они могут различаться в зависимости от вида гонки - Race Type):

Race Type	Вид гонки: Single Race (заезд), Head to Head (заезд вдвоем), Time Trial (гонка на время), Speed Lap (лучший круг), Tournament (турнир), Zone (гонка на выживание) и Eliminator (истребитель).
Speed Class	Уровень сложности: Venom (яд), Flash (вспышка), Rapier (рапира) и Phantom (призрак).
Weapons	Включение или отключение возможности использовать оружие.
AI Difficulty	Уровень мастерства ИИ: easy (низкий), medium (средний) и hard (высокий).

Настроив параметры гонки, нажмите кнопку  для подтверждения и перехода к экрану выбора трассы - Track Select. Выберите трассу и нажмите кнопку  для перехода к экрану выбора команды - Team Select. Выбрав одну из команд FX400, нажмите кнопку , чтобы начать гонку.

ПРИМЕЧАНИЕ: в начале игры доступны не все трассы. Победы в гонках режима Race Campaign откроют доступ к новым трассам в режиме Racebox.

ЗАГРУЗКА НЕСТАНДАРТНОЙ СЕРИИ – LOAD GRID

Вы можете загрузить серию гонок, сохраненную ранее на карте Memory Stick Duo™ и участвовать в этих гонках так же, как в гонках из стандартных серий режима Race Campaign. Ваши достижения в этой серии и вся статистика будут сохраняться в учетной записи – profile.

РЕДАКТИРОВАНИЕ СЕРИИ – EDIT GRID

Вы можете создать новую серию гонок. Каждой гонке будет соответствовать отдельная ячейка в таблице серии. Выберите свободную ячейку и нажмите кнопку , чтобы назначить параметры гонки – race type (вид гонки), speed class (уровень сложности) и число оппонентов, управляемых ИИ - AI opponents. После этого нажмите кнопку  для подтверждения и перехода к экрану выбора трассы – Track Select. Выбрав трассу, нажмите кнопку  для сохранения гонки.

Завершив создание новой серии гонок, нажмите кнопку  для перехода к меню редактирования серии – Edit Grid, в котором можно сохранить нестандартную серию, дать ей название, установить количество наград за победу в гонке равным 0 или удалить данные о ваших достижениях в этой серии гонок.

КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА - MULTIPLAYER & SHARING ТОЧКА ДОСТУПА – ONLINE (INFRASTRUCTURE)

Соревнуйтесь через Интернет с другими пользователями игры WipEout® Pulse со всего мира.

Выберите соединение (Network Connection) и нажмите кнопку  для подтверждения и перехода к серверам игры WipEout® Pulse. Для участия в гонке с использованием точки доступа необходимо подключиться к серверу игры WipEout® Pulse. Введя свои данные, нажмите кнопку  для подтверждения и перехода к меню сетевой игры – Online.

МЕНЮ ONLINE

СОЗДАНИЕ ИГРЫ – Create Game

Выберите этот пункт, чтобы создать новую гонку. Настройте ее параметры, выберите трасу и болид, войдите в конференцию игры и ждите присоединения других участников гонки. Когда будете готовы начать гонку, нажмите кнопку .

ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ИГРЕ – Join Game

Примите участие в гонке, созданной другим игроком. Выберите гонку и нажмите кнопку  для подтверждения. Затем выберите болид и войдите в конференцию игры. Начинает гонку организатор игры.

По окончании гонки игроки вернутся в конференцию, где будут доступны следующие возможности.

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ – Read EULA

Текст лицензионного соглашения с конечным пользователем сетевой игры WipEout® Pulse.

ВЫХОД – Quit Online

Выход из сетевой игры и возврат к главному меню – Main Menu.

ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ И ПЕРЕДАЧА ДАННЫХ – AD HOC MODE & SHARING

В режиме прямого соединения два и более игроков могут соревноваться по беспроводной связи (WLAN). Создание игры и присоединение к игре в этом режиме происходит так же, как в игре через Интернет в режиме точки доступа (Online (Infrastructure)).

ОБМЕН ДАННЫМИ – SYNC DATA

При выборе этого пункта меню появится список других игроков WipEout® Pulse, использующих эту функцию. Выберите игрока, с которым хотите обменяться данными, и укажите эти данные. То же самое должен сделать второй игрок. Передача данных начнется после того, как оба игрока нажмут кнопку  для подтверждения.

СЕТЕВАЯ УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ – ONLINE ACCOUNT

Для автоматического подключения (auto-login) к серверам игры WipEout® Pulse требуется сетевая учетная запись – online account. Если вы часто играете через Интернет, то оцените удобство быстрого автоматического подключения к серверу с помощью функции Auto-login.

УЧЕТНАЯ ЗАПИСЬ – PROFILE

УПРАВЛЕНИЕ УЧЕТНЫМИ ЗАПИСЯМИ – MANAGE PROFILE CREATE

Выберите этот пункт, чтобы создать новую учетную запись. Вы увидите следующее сообщение:

“You will lose any unsaved data if you proceed to create a new profile. Are you sure you want to create this profile?” – «При создании новой учетной записи все несохраненные данные будут утеряны. Вы уверены, что хотите создать учетную запись?»

Выберите вариант Yes (да) или No (нет) и нажмите кнопку  для продолжения. При выборе варианта Yes вам будет предложено ввести псевдонима (name) и прозвище - tag для этой учетной записи.

LOAD

Загрузка учетной записи (profile), сохраненной ранее на карте Memory Stick Duo™.

SAVE

Сохранение учетной записи (profile) на карту Memory Stick Duo™.

DELETE

Удаление учетной записи (profile), сохраненной ранее на карте Memory Stick Duo™.

НАСТРОЙКА – OPTIONS

ПАРАМЕТРЫ ИГРЫ – GAME OPTIONS

MUSIC VOLUME

Настройка громкости музыки в игре.

SFX VOLUME

Настройка громкости спецэффектов.

MUSIC PLAYLIST

Выбор музыкальных композиций, которые будут звучать в игре в последовательном (sequential) или случайном (random) порядке.

CAMERA

Выбор ракурса, используемого по умолчанию.

DYNAMIC HUD

Настройка отображения индикаторов на основном экране игры.

MULTIPLAYER TAGS

В коллективных гонках над болидами могут отображаться прозвища (tag) игроков.

GHOST SHIPS VISIBLE

Отображение болида-двойника (ghost) в режимах Time Trial (гонка на время) и Speed Lap (лучший круг).

AUTO LOAD GHOST

Автоматическое отображение болида-двойника после прохождения первого круга в гонке на время. Его траектория будет в точности повторять ваше предыдущее прохождение.

LANGUAGE

Выбор языка сообщений в игре: English (английский), French (французский), German (немецкий), Italian (итальянский) или Spanish (испанский).

УПРАВЛЕНИЕ – CONTROLS

Выберите схему управления – Dual Airbrake (двойной азротормоз) или Single Airbrake (один азротормоз), или выберите вариант Custom, чтобы создать нестандартную схему управления.

НЕСТАНДАРТНАЯ СХЕМА УПРАВЛЕНИЯ (CUSTOM)

Выберите базовую схему – Dual Airbrake или Single Airbrake, затем выберите действие и нажмите кнопку, с которой хотите его связать. Настроив свою схему управления, выберите Ассерт и нажмите кнопку  для подтверждения.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО – EXTRAS

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ – INSTRUCTION MANUAL

Просмотр руководства пользователя в игре.

ПЕРЕДАЧА ДАННЫХ – GAMESHARE

Отправка демо-версии игры WipEout® Pulse на другую систему PSP™ (следуйте инструкциям на экране).

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ – CREDITS

Просмотр списка создателей игры WipEout® Pulse.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

ВИДЫ ГОНОК

В игре WipEout® Pulse доступны следующие виды гонок:

Single Race	В заезде вам предстоит состязание с сильными соперниками. Победите их и получите медаль.
Head-to-Head Tournament	Заезд вдвоем. Как правило, разрешено использование оружия. Турнир состоит из нескольких заездов. Чем выше ваша финишная позиция в заезде, тем больше очков вам будет присуждено. Побеждает пилот с наибольшим итоговым счетом.
Time Trial	В гонке на время ваша цель - прийти к финишу как можно скорее. Поставьте новый рекорд, чтобы получить медаль.
Speed Lap Zone	Чтобы получить награду за лучший круг, поставьте новый рекорд. В гонке на выживание скорость болида автоматически увеличивается каждые 10 секунд. Период в 10 секунд называется «зоной» - zone. Продержитесь на трассе как можно дольше и преодолите заданное количество зон, чтобы получить медаль.
Eliminator	В этом заезде побеждает не самый быстрый, а самый меткий истребитель. Уничтожив заданное количество соперников, вы получите награду.

ПОПОЛНЕНИЕ ЗАПАСА ЭНЕРГИИ

Если у болида осталось мало энергии, ее запас можно пополнить. Чтобы извлечь энергию из выбранного предмета или оружия, нажмите кнопку .

МАГНИТНЫЕ ПОЛЯ

В этом сезоне представлены трассы, на которых используется новая технология магнитных полей (Mag-strip). На некоторых секциях трассы болиды, пролетающие близко от поверхности, подвергнутся воздействию мощного электромагнитного поля и будут либо подброшены вверх, либо перевернуты. Скорость болида при этом не снизится, но справиться с управлением пилоту будет трудно.

БОЛИДЫ-ДВОЙНИКИ

В режимах Time Trial и Speed Lap на трассе может присутствовать болид-двойник (Ghost), отображение которого можно включить или отключить в меню паузы. Болиды-двойники, созданные в режиме Time Trial, доступны и в режиме Speed Lap - и наоборот. Траекторию болида-двойника можно сохранить в конце гонки при успешном прохождении трассы.

ПРЕДПОЧТЕНИЯ

Новая особенность игры Wipeout® Pulse – показатель предпочтений для болидов. За каждую гонку на каком-либо болиде пилот получает очки предпочтений, количество которых зависит от успехов на трассе. Если пилот явно предпочитает какой-либо болид остальным, он получит за это награду. Индикатор предпочтений появляется на экране в конце каждой гонки, а еще о предпочтениях пилотов можно узнать в разделе статистики (Statistics) меню Profile.

MUSIC CREDITS

All music credits reproduced as supplied, MIST 'Smart Systems'. Written and produced by M.Kaye and L.Davenport. © 2007 Soul:r. p 2007 Copyright control. BOOKA SHADE 'Steady Rush'. Words & music: Booka Shade. Published by: Milla Publishing 2007. Licensed from: Perky Park Music. Loco Dice 'City Lights (Martin Buttrich remix) PSP Cut'. Written & Produced by Loco Dice and M.Buttrich. Remix and Additional Production by Martin Buttrich for Hope Management Ltd. Published by Copyright Control / EMI Music (world ex gas)/ Universal Music Publishing GmbH (GSA). p Four Twenty Recordings Ltd 2003. Licensed courtesy of Four Twenty Recordings Ltd. DJ Fresh - X-Project (100% Pure Mix) Written, Produced, Mixed and Arranged by Daniel Stein p & © Breakbeat Kaos 2007 Published by Bucks Music Group Limited. Stanton Warriors 'Tokyo' Written and produced by Stanton Warriors. Published by Punks Publishing. p & © 2007 Stanton Warriors Ltd. Licensed from Punks Music Ltd. Aphex Twin 'Fenix Funk 5 [wipeout edit]' Written, performed and produced by Richard.D.James at Newington Causeway Bank studios, London. Published by Chrysalis Music Ltd. Licensed from Rephlex. Dopamine 'Flat Out' Written & produced by Matt Goddard Published by copyright control.p & © 2007 Dopamine. MoveYa! & Steve Lavers 'Chemical' Written & produced by Martin Catling & Steve Lavers (Move Ya! & Steve Lavers) Audio Bug Records. Copyright Control 2007. Licensed courtesy of Audio Bug Records. B Phreak & Groove Allegiance 'Break ya self - Wipeout mix' Written & Produced by Bernie Ott, Jonny Strinati & Chris Hughes. Published by Copyright Control. Licensed Courtesy of Splank! Records. Rennie Pilgrem & BLIM 'Slingshot - Wipeout mix' Written & Produced by Rennie Pilgrem & G Cooke. Published by Bisbal Music/Westbury Music & Blim Publishing/Westbury Music. p & © TCR Recordings Ltd. Recorded at The Studio Of Kings London. Ed Rush, Optical & Matrix 'Frontline' Written and produced by J. Quinn, M. Quinn and B. Settle. Published by Copyright Control/Virus Music.